PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2004 JANUÁR

799,- FT

576 KONZOL



SZEMTÁPLÁLÉK

R: RACING EVOLUTION (PS2, XBOX)

AVI TÉMÁNK: XBOX-LIVE TAPASZTALATOK • MAX PAYNE 2 • I-NINJA • LEGACY OF KAIN: DEFIANCE • GREGORY HORROR SHOW
OCOM 2 • MANHUNT • FFX-2 • FATAL FRAME 2 • COUNTER-STRIKE • DEUS EX: INVISIBLE WAR • PGR 2 • MARIO KART: DD!



CRASH
NITRO KART
Crash hajmeresztő
gokartverseny n!
Hősünk újra akcióban!
Vad hajszában küzd a
Föld megmentéséért
Veló, a gonosz tudós és
a többi ravasz ellenfél ellen!
PlayStation®2
UNIVERSAL
INTERACTIVE
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Multimédia Kft.
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu



AZ 576 PICTURES BEMUTATJA AZ 576 TEAM MÁSODIK FILMJÉT!

576 KONZOL 2003 / II

FŐSZEREPBEN A KIÁLLÍTÁSOK:

ECTS 2003 • PLAYSTATION EXPERIENCE 2003 • TOKYO GAME SHOW 2003

- ZENÉS DOKUMENTUMFILM AZ ECTS ÉS PSE KIÁLLÍTÁSOKRÓL
- TÖBB SZÁZ HELYSZÍNI FOTÓ MINDHÁROM SHOW-RÓL
- A LEGÚJABB JÁTÉKOK ELŐZETESEI

ÉRDEKEL? MEGRENDELNÉD? HÍVD A 369-26-86-OS TELEFONSZÁMOT!

TARTALOM

Hírek 4

A Hónap Témája: XBox Live Tapasztalatok 8

Retro Rovat: A Vectrex 10

Big in Japan 12

MULTI TESZT: PLAYSTATION 2 + XBOX

Max Payne 2: The Fall of Max Payne 16
I-Ninja 18
Terminator 3: Rise of the Machines 20
Spawn Armageddon 21
R Racing Evolution 22
Legacy of Kain: Defiance 24

PLAYSTATION 2

The Sims Bustin' Out 26
Gregory Horror Show: Soul Collector 28
Maximo 2 30
Goblin Commander 32
Dr. Seuss - The Cat in the Hat - Jimmy Nneutron: Jet Fusion 33
Socom II U.S. Navy SEALs 34
Manhunt: Uncut 36
Fairly Odd Parents: Breakin' the Rules - Bionicle: The Game 38
The Hobbit 44
Astérix & Obélix XXL 45
Final Fantasy X-2 46
Fugitive Hunter 48
Whiplash 50
Spy Hunter 2 51
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly 52
Crash Nitro Kart 54
Gran Turismo 4 Prologue 55

XBOX

Couter-Strike 56
Deus Ex: Invisible War 58
Top Spin 60
Corvette 61
Maximum Chase 62
Magic: The Gathering - Battlegrounds 63
Project Gotham Racing 2 64

GAMECUBE

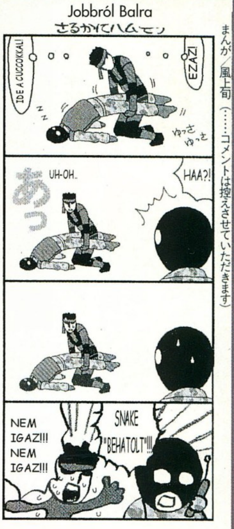
Mario Kart Double Dash! 66
Gamecube Leltár 68
PN 03 70
Mario Party 5 71

GAMEBOY ADVANCE

Max Payne 72
American Idol - Harry Potter Quidditch World Cup 73
The Sims Bustin' Out 74
NFS Underground - The Lord of the Rings: The Return of the King 76

Csevegô 78

Cool-Túra 80







Köszönjük Antarunak!

AKTuális 68

2004 JANUÁR – A 71 FORINTOS ÁREMELÉS HÓNAPJA

Háttal állítólag nem szoktak mondatot kezdeni, ezért én sem teszem, és szembefordulva köszöntelek titeket, Megszállott Játékosok, régi és új 576 Konzol olvasók. SzEGAsztok!

Gondolom már mindannyian szembesültetek a szomorú, lesújtó ténnyel: hosszú idő után újra meg kellett emelnünk a magazin árát. (Nem szeressük', de muszáj volt, na!) Az okokat nem magyarázom túl, erről beszél TV és rádió hetek óta: 2004 januártól emelkedett a folyóiratok ÁFÁ-ja, ezért kellett ezt a kellemetlen lépést megtennünk. Igyekeztünk a lehető legóvatosabban eljárni, és reméljük, hogy ez a 71 forint senkit sem tántorít el attól, hogy továbbra is az 576 Konzol legyen a kedvenc olvasnivalója... :)

Hogy fájdalmatokat enyhítsük, összehoztunk nektek egy nagyon tartalmas számot. Nézzétek csak meg a címlapot, szépen, nyugodtan, a fotelben hátradőlve. Hát nem aranyos? ;) Gondoltam különösen rágyúrok most a borítóra (mondjuk mindig igyekszem, a címlapgyártás a kedvencem), mert ha jó a kezdés, az megadja az alaphangulatot a továbbiakhoz.

Sokan azt mondják, eddig a 2003 decemberi volt a legütősebb Konzol; remélem, ez a vélemény most megváltozik, mert ez a 2004 januári szerintem legalább olyan jó, sőt, talán még komolyabb!

Először is tele vagyunk nagy címekkel. Sikerült mindent letesztelnünk, ami decemberben kimaradt, plusz az év végi bulik miatt ;) finoman elcsúsztatott megjelenéssel elértük, hogy a legújabb anyagok is beférjenek. Februártól elkezdjük lefaragni a lemaradást – ez azt jelenti, hogy körülbelül márciusra megint a hónap közepén kaphatjátok majd kézhez a Konzolt, mint ahogy ezt eddig megszokhattátok.

Kitaláltam egy újdonságot is, ezek a Multi tesztek. Állandóan megy a gyíkháború, hogy a multiplatform játékokat miért inkább PS2-n hozzuk le. (Azért, mert kis hazánkban jelenleg PS2-vel rendelkeznek a legtöbben, de ezt már ezerszer elmondtam, mégsem érti meg néhány olvasó, minek koptassam a számat :) Gondoltam hát egy merészet és megkértem a fiúkat: akinek van otthon X és PS2 is, ugyan legyen má' olyan kedves, és vesézze már ki mindkét verziót egyszerre. Úgy néz ki, működik a dolog – nálunk. A Multi teszt egyelőre még csak kísérlet jellegű, ergo most nem minden multiplatform game megy le „multiban", de ha tetszik nektek is ez a különbségeket bemutató, két értékelős rendszer (azaz nálatok is működik a dolog), megtartjuk, és a jövőben szinte minden többverziós stuffot így boncolunk majd fel – élve. :) Tervezzük a „nagyonmulti" teszteket is – ha összejön, később bevesszük a Gamecube anyagokat is a buliba, három értékelővel, meg mindennel, ami kell!

Van még valami? Asszem' nem sok. Megtörtént a karácsonyi nyereményjáték sorsolása, a szerencsések neveit a 77. oldalon találjátok meg. Új előfizetési árainkról az első oldalon tájékozódhattok – ha tetszik, bátran fizessetek elő, mert ezúttal tényleg nagyon fincsi kis ajándékaink vannak!

Februárban újra ugyanitt. Addig is, jó játékot és Konzolozást!

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



I-Ninja



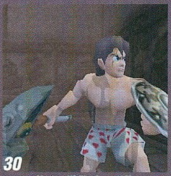
R Racing Evolution



Legacy of Kain: Defiance



The Sims Bustin' Out



Maximo VS The Army of Zin



Manhunt: Uncut



Final Fantasy X-2



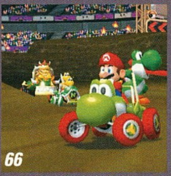
Fatal Frame 2



Counter-Strike



PGR 2



Mario Kart Double Dash!



PN 03

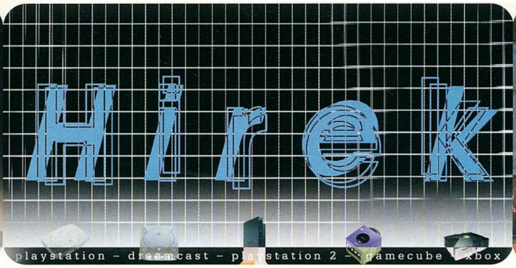
ISSN 1417-9296

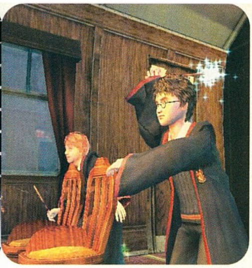
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: R: Racing Evolution (PS2, XBOX)







HITMAN CONTRACTS (PS2, XBOX)

A Hitman-sorozat előző darabjának 600 ezres eladásai felett mosolyogva az *Eidos* nem is nagyon tehetett mást, mint hogy a harmadik epizód munkálatainak megkezdésre utasítsa a kopasz bérgyilkos kalandjait poligonformába öntő *IO Interactive*-ot. A Freedom Fighters (IO-ék előző játéka, ugye) őszi megjelenése után a csapat most száz százalékig az új Hitmanre koncentrál: a harmadik rész **Hitman Contracts** néven borzolja majd az egy kis virtuális bérgyilkolásra mindig kapható játékosok idegeit.



A játék a párizsi operaházban indul: a helyszínre váratlanul érkező rendőrök alaposan megsebesítik hősünket, aki a helyzet reménytelenségét belátva látványos tűzharc helyett menekülőre fogja a dolgot. Átmenetileg egy koszos kis hotelben keres menedéket – a francia speciális erők azonban itt is a nyomára bukkannak, és körbeveszik az épületet. Úgy tűnik, a 47-es számú bérgyilkosnak most számot kell adnia az eddig elkövetetett bűneiért…



A fejlesztők a korábbi epizódoknál sötétebb, borongósabb hangulatot ígérnek: a kopasz bérgyilkos elméjének legmélyére akarnak leásni, és bemutatni a brutális gyilkosságok mögött meghúzódó lelki mozgatórugókat. A nagy lélekbúvárkodás mellett azért látvány és erőszak (sőt: látványos erőszak :-) is lesz bőven. Ezúttal elsősorban a korábbi részekben felvonultatott lőfegyverarzenál hatékonyságával megegyező közelharci fegyverekkel bővül majd héroszunk kelléktára: fojtózsinór és kés eddig is volt, fejre húzható zacskó viszont pl. nem (illetve: volt, csak nem itt, hanem a Manhuntban :-) – így értelemszerűen még nagyobb szerepet kap majd a csendes megközelítés és az áldozatok észrevétlen eliminálása. A grafikus motort teljesen lecserélték, az új engine állítólag a jelenlegi konzolgeneráció kínálatának legfejlettebbje. Pontos (és hivatalos) megjelenési időpont nincs, állítólag valamikor 2004 tavaszán kapcsolhatjuk be magunkat ismét a megbízásos gyilkosságok örömeibe – Playstation 2-őn és Xbox-on.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN (PS2, XBOX, GC, GBA)

A Electronic Arts-nál jövőre ismét széles mosollyal nyitják meg a bukszát, és serényen számolják majd az új Harry Potter játékból befolyó csilingelő dollárokat. 2003-ban ugyebár nem volt Potter film, így az EA kénytelen volt egy felmelegített kalanddal (HP és a Bölcsek Köve) és egy sportjátékkal (Kviddics Világkupa) életben tartani az ifjú varázslótanonc videojátékos kalandjai iránti érdeklődést. 2004 nyarán viszont jön a Harry Potter és az Azkabani Fogoly filmváltozata – ezzel párhuzamosan pedig a **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban** névre hallgató EA játékadaptáció. A játék műfaja nem sokat változott az előző két részhez képest: most is kaland és puzzle elemekkel finoman meglocsolt akciójátékot kapunk, rengeteg megtanulható varázslattal megszórva. A vizuális megjelenítése láthatóan finomítottak egy kicsit, őszintén reméljük, hogy nem fog úgy szaggatni PS2-őn, mint a Bölcsek Köve…



Arra is kíváncsiak vagyunk, hogy a játék mennyire vállalja be a harmadik könyv (és film) sötétebb hangulatát. Az Azkabani fogolyban megjelenő dementhorok kísérteties, lelket kiszipkázó csókjaitól a könyvet olvasva (öregember létünkre :-) még mi is megborzongtunk. A új Harry Potter 2004 májusában érkezik – az EA jó szokásának megfelelően az összes létező platformra (beleértve a Gameboy Advance-ot is).

THE GETAWAY 2 (PS2)

The Getaway nagyon „Grand Theft Auto gyilkos" szeretett volna lenni a maga idejében, de a nem túl jól eltalált irányítás, és a néha kellemetlenül nehézkes lövöldözős részek miatt maximum a *Rockstar North* üdvöskéjének cipőfűzőjét köthette be. A játék mögött álló *Team Soho* most mindent megtesz azért, hogy kikalapálják az előző rész hiányosságait: javában készül a második epizód.



Eddig elég gyéren szivárogtak az információk a **The Getaway 2**-vel kapcsolatban, de most végre megoldódott a fejlesztő urak nyelve, és az első screenshotokon kívül némi konkrét információt is a fejünkhöz vágtak a folytatásról. Az első rész grafikus motorja radikálisan újra lett írva, ezúttal sokkal csinosabb vizuális környezetben rosszalkodhatunk (a képeket elnézegetve mi inkább arra tippelünk, hogy kihajították az ablakon azt a grafikus motort, és újat raktak a helyére – a második rész ugyanis teljesen másképp fest, mint az előzmény.) A felpiszkált motornak köszönhetően most jóval több karakter mozoghat egyszerre a képernyőn: szép nagy tűzharcokra, sok járművet felvonultató autós üldözésekre és csapatokban támadó rosszfiúkra lehet majd számítani.





A Getaway 2 sztorija két évvel az eredeti történések után játszódik, a helyszín ismételten London. Életerő-kijelző vagy radar továbbra sincs a játékban, az utcák és célpontok viszont egyértelműen jelölve lesznek – így ezúttal talán nem kell őshonos londoninak lenni ahhoz, hogy normálisan tudjunk tájékozódni. A pontos megjelenési dátumot nem kötötték az orrunkra a SCEE-nél, elmondták viszont, hogy még 2004-ben sor kerül az európai premierre – ennek pedig örülünk. A Getaway 2 természetesen továbbra is Playstation 2 exkluzív.

STAR WARS: BATTLEFRONT (PS2, XBOX)

A *Battlefield 1942* vaskos sikerit látva (pécén, az Xbox-os verzió alól annak idején sajnos kegyetlenül kihúzta a szőnyeget az Electronic Arts) a LucasArts elhatározta, hogy nekik is kell egy ilyen masszívan online, taktikusan lövöldözős játék – a Star Wars licencet úgysem használták még ilyesmire. Az új játék a **Star Wars: Battlefront** címet kapta a keresztségben. A Battlefront ha akarná, se tudná letagadni, hogy melyik játék inspirálta: itt is csapatokba tömörülve, különféle járműveket sűrűn használva harcolhatunk az ellenünk nyomuló, szintén bandában támadó társaság ellen. Lokációkban nem lesz hiány: tizenötféle helyszínre (köztük a Hoth, Yavin, Tatooine, Naboo és a Geonosis) látogathatunk el – ezek, ahogy a korábbi felsorolásból bizonyára már kiderült – az SW univerzum ismert bolygói. A harcoló felek négy frakcióra oszlanak majd: lövöldözhetünk lázadó, birodalmi, klón vagy droid oldalon (ez utóbbi mondjuk elég érdekes lesz, legutóbbi ismereteink szerint a droidhadsereg egy távirányított valami – magunkat távirányítjuk? :-). Az összecsapások természetesen a filmek időrendiségéhez igazodnak, ergo a lázadókkal nem lövöldözhetünk droidokra és vica versa – a klónokkal sem taníthatjuk meg Ackbar admirálist kesztyűbe dudálni, mindenki harcol szépen a maga ellenfele ellen. A seregek kasztokra lesznek osztva, húsz „karakterosztály" közül választhatjuk majd ki a nekünk legszimpatikusabbat. A Battlefront sarkalatos pontja lesz a járműhasználat. Bármelyik gyalogos felpattanhat egy rögzített ágyú nyergébe, és onnan oszthatja az áldást – az igazi mókát azonban a minimum tizenöt légi/földi jármű hatékony alkalmazása jelenti majd. A lázadó oldalán repkedhetünk X és A-Wingekkel, a birodalmiaknál pedig például AT-ST-ket is bevethetünk. Neten keresztül maximum tizenhatan, míg a gépeinket hálózatba kötve maximum harminckettten csatározhatunk egy időben – az utóbbi azért már elég csinos mészárlásokat eredményezhet. Headset/communicator támogatás természetesen lesz: így legalább mindenki hallani fogja a fájdalmas üvöltésed, mikor hatodszorra lőnek le ugyanott… :-) Az online játékmóduszok közül a Conquest tűnik a legígéretesebbnek: több planétán átívelő kampányról van szó, melyben egy-egy bolygó fölötti uralmat megszerezve speciális eszközökhöz/fegyverekhez juthatunk majd, és ezeket a későbbi csatákban is bevethetjük.



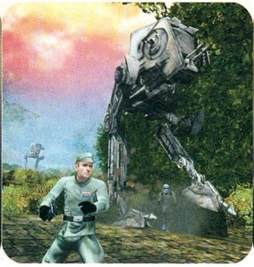


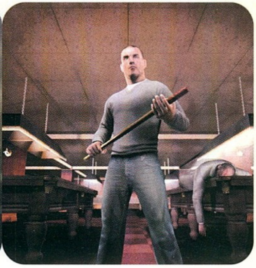
Az utóbbi időkben felvett (jó) szokásának megfelelően a LucasArts nem házon belül fejleszti a játékot, hanem a *Pandemic Studiost* (a *Star Wars: Clone Wars* fejlesztői, többek között) bízták meg a munkálatokkal. A játék még idén debütál, megcélzott platformok: Playstation 2 és Xbox.

SILENT HILL 4: THE ROOM (PS2, XBOX)

A január második hetében megrendezésre került *Gamer's Day*-en a *Konami* végre hivatalosan is fellibbentette a fátylat a **Silent Hill 4: The Room**ról. Lássuk a részleteket! A SH4 főszereplője,



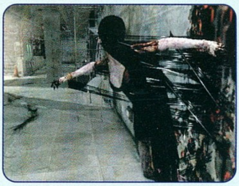




Henry Townsend egy nap arra ébred (egy rémálomból), hogy csúnyán be van zárva a lakásába. Az ajtók és ablakok zárva vannak, és hősünk akárhogy próbálkozik, nem lehet őket betörni – hosszas küzdelem után rájön, hogy nem tud kijut-



ni a helységből. Öt napi raboskodás után egy lyukat fedez fel a hálószoba falán: ezen átmászva egy idegen és roppant félelmetes világban találja magát. A játék főtémája a békés szoba és a rémálomszerű világa kapcsolata: arra kell megtalálnunk a választ, hogy vajon mi köti össze a kettőt, és milyen sötét erők mozgolódnak a háttérben? A játék producere, Akira Yamaoka szerint az SH4 még az elődöknél is sötétebb, félelmetesebb, és bizarrabb univerzumba kalauzolja el a Silent Hill

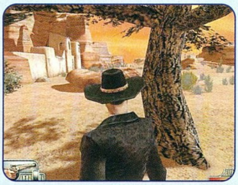


rajongókat (Na, Dae bácsi, van öröm? :-)

A négyes számú Silent Hill (Henry lakásán kívül) három fő helyszínen játszódik majd. Eljuthatunk egy sötét erdőbe, egy furcsa börtönbe és egy még furcsább hotelbe. A lokációk jó része új, de azért ismerős helyekkel és szereplőkkel is fogunk találkozni. Az ellenfelek között szintén számos új szörnyike tűnik majd fel, az ígéretek szerint ezek között lesz egy olyan rettenet is, mely a falon keresztül támad. Tervezett amerikai megjelenés: 2004 szeptembere. Érdekesség, hogy ezúttal nem csak a Playstation 2 tábor kap rögtön a jóból – a PS2-es változattal párhuzamosan készül az Xbox verzió is, megjelenni is egy időben fognak. Yamaoka-san újságírói kérdésre elmondta, hogy a két verzió között nem lesz semmilyen lényeges (vizuális) különbség, soha nem is terveztek ilyet – örülnek, ha időben be tudják fejezni mindkettőt.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE (PS2, XBOX)

A német *Spellbound* nem hagyja zavartalanul szunyókálni a cowboyokat: az urak éppen háromdimenziós/poligonos/nagyfelbontásútextúrás folytatást kalapálnak össze a pár évvel ezelőtt megjelent, (elsősorban saját hazájában) nagy sikerű Desperados-nak, **Desperados 2: Cooper's Revenge** címen. Akinek nem ismerős a cím, még ne dőljön a kardjába: a Desperados első epizódja csak és kizárólag pécére jelent meg annak idején. Tessék elképzelni egy izometrikus nézetből szemlélt játékot, ahol egy párfős csapatot irányítva kellett a vadnyugaton missziókat végrehajtanunk – a különféle karakterek természetesen különféle tulajdonságokkal rendelkeztek. Magyarán szólva: az első rész egy vulkanikus nagy Commandos-klón volt (ez is pécés széria, de talán többen ismeritek – Némethonban minden esetre



NAGYON karmolják a stílust a népek), a folytatásban azonban szerencsére jelentősen bővült a tennivalók listája: a lopakodós-csendben ölős missziókon kívül kalandozós és akció küldetésekkel is találkozhatunk majd (lesz párbaj és kocsmai verekedés is!). A grafikai megvalósítás teljesen rendben lévőnek tűnik (nézzétek csak meg a hír környékén szemrevételezhető képeket), az már



más kérdés, hogy az első rész (ami egyébként a mai szemmel nézve randácska grafikája ellenére is kellemes darab) remek hangulatát mennyiben sikerül átültetni a harmadik dimenzióba. Mivel pontos megjelenési időpontja még nincs a játéknak (célplatformok: PS2 és Xbox), a fenti kérdésre nem a jövő héten kapunk majd választ.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (PS2)

A **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**ről ugyan már volt szó néhányszor itt a hírrovatban,



de az új év beköszöntével annyi információ futott be róla hirtelen, hogy mindenképpen vissza akartunk térni rá még egyszer a (gyaníthatóan) bőséges májusi E3 beszámoló előtt. Lássuk mis szép és jó szivárgott ki Kojima apóék boszorkánykonyhájából. Először is: a dzsungelben másképp viselkednek a katonák, mint az épületekben: a külső területeken mozgó őrök például Snake lábnyomai után is kutatni fognak – a bent őrködők pedig az MGS2-ben megszokott módon viselkednek. Kojima még gondolkodik rajta, hogy mennyire reálisan viselkedjenek a kutyák a játékban. Vagy a filmekben látható módszert alkalmazza („a főhős átkel egy folyón, így a kutyák elvesztik a nyomát"), vagy ragaszkodik a valósághoz – a jól kiképzett katonai kereső-kutató ebek ugyanis vízen / folyón keresztül is követik az áldozatukat. (A magunk részéről a második megoldásra szavazunk – minél reálisabb, annál jobb! :-)

A dzsungelben található nagy katonai bázisra nem csak egyféleképpen juthatunk be: a jól őrzött



épület több (titkos) bejárattal is rendelkezik, ezek felfedezése persze opcionális lesz. Az éhség fontos szerepet játszik az MGS3-ban: ha Snake nem jut elég táplálékhoz, legyengül, és lassabban mozog, illetve bizonytalanabbul céloz majd. Az irányítás alapjai nem változnak, de ezen a téren is számíthatunk néhány újdonságra. Ilyen pl. a kés használata: ha elkapunk valakit, és erősen lefelé nyomjuk a jobb analóg kart, akkor átvágjuk a tor-



kát – ha csak finoman mozdítjuk lefelé, akkor a nyakának szegezzük a kést, és kivallathatjuk a delikvenst. Elképzelhető, hogy felvehetjük majd a halott őrök fegyvereit, ez azonban még nem eldöntött kérdés. A kígyókat (és még jó pár állatot) viszont nem csak táplálékként használhatjuk, hanem adott esetben fegyverként (!) is – így például harapós kedvű kígyó komákat hajigálhatunk a gyanútlan őrök nyakába. A Codec eltűnik, helyette egy teljesen új kommunikációs rendszert kapunk, ennek mibenlétéről azonban egyelőre nem voltak hajlandóak nyilatkozni a fejlesztő urak. A korábbi értesülésekkel ellentétben mégis lesz ra-





dar a játékban, de opcionálisan ki/be kapcsolható formában, azaz az igazán hardcore játékosok a nehézségi fokozat feljebb állítása mellett még ezzel is megnehezíthetik a saját dolgukat. Az átvezető animációk számát jelentősen lecsökkentették, és több helyen interaktívvá tették őket (hogy ez mint jelent, azt mindenki döntse el maga) – egy biztos: egy erős kategóriával kevesebb átvezető mozit kapunk, mint az előző két részben. A korábbi trailerekben feltűnt járművekkel kapcsolatban többen is nekiszegezték Kojima-sannak a „Lehet e járműveket használni?" kérdést. A válasz: „Valószínűleg... igen."

Kojima mester szerint egyébként az MGS3 az utolsó Metal Gear, mely fölött még ő bábáskodik, most már nagyon át szeretné adni másnak a sorozatot. Csak abban az esetben térne vissza, ha úgy látná, hogy a széria nem jó kezekbe került, és mindenképpen szükség van a közreműködésre. Végül egy példa Kojima-san perfekcionizmusára: a fejlesztés elején a komplett MGS3-csapattal megetetett egy kígyót – csak hogy lássák, miről is szól a játék... :-)

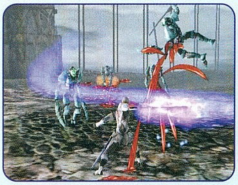
NANOBREAKER (PS2)

2015, meg nem nevezett amerikai város. Az emberiség az elkényelmesedés újabb stációjába lépett: a nanotechnológia robbanásszerű fejlődésének köszönhetően a robotizálás az élet minden területére betört. A robotok dolgoznak, szolgálnak, és az apró nanoszerkentyűk még az emberek testébe is beépülnek. A nano-gépeket egyetlen központi számítógép vezérli. Rutinosabb olvasóink innentől bizonyára már ki is találták a történetet: a központi gép magába borul, a nanomasinák megbolondulnak, az emberekbe épített implantoknak köszönhetően tömegeke felett veszik át az uralmat, és vészes ütemben szaporodni kezdenek.

A megmentő szerepében ezúttal egy Jake Warren nevezetű félig ember, félig robot szuperkatonát üdvözölhetünk, aki az akciójátékok műfajának íratlan szabályai szerint egyedül érkezik a névtelen városba, hogy véget vessen az infekcióknak, és örökre kikapcsolja a rendetlenkedő központi egységet. Jake fegyvere egy plazmakard. Alapból háromféleképpen tudja használni: kétféleképpen csap oda vele (horizontális/vertikális támadás), vagy korbácsként használja – ez utóbbi arra is jó, hogy magához rántsa a távolban settenkedő ellenfeleket. A kard tulajdonságai nem érnek véget a három alaptámadásban, tud alakot változtatni is. A fegyver különféle formáit nem







könnyű előhozni: egy-egy sikeres kombó végrehajtása után kapcsolhatjuk csak át a kardot új üzemmódba – például hatalmas kalapáccsá alakíthatjuk, mellyel a földre sózva az összes ellenfelünk hanyatt vágja magát. A **Nanobreaker** igazi faltól-falig akciójáték, leginkább talán a két Devil May Cry-ra emlékeztet – de a fejlesztők szerint sokkal dinamikusabb lesz azoknál. A Nanobreakerben folyamatosan megy a harc, rengeteg ellenfelet kell átsegítenünk a túlvilágra – ezek ráadásul általában nem párban, hanem tömegével támadnak.

A játék hivatalos bemutatójára a *Konami* Gamer's Dayén került sor – a szerencsések ott helyben ki is próbálhatták az anyagot, mely állítólag lenyűgözően jól néz ki – különösen a plazmakard effektjei, és csapkodást kísérő színes fény és szikraeső volt bejövős mindenkinek. A Nanobreaker 2004 őszén támadja be a boltok polcait, méghozzá kizárólag a Playstation 2 szekciót.

NEO CONTRA (PS2)

Szintén a Konami-féle Gamer's Dayen mutatták be a nagyérdeműnek az ősidők óta futó Contra-sorozat legújabb tagját, a **Neo Contra**-t. A Contra: Shattered Soldier igen szép köröket futott a boltokban, ezért a Konaminál elhatározták, hogy ezen a vonalon kell tovább haladni – azaz a játékmenet szempontjából vissza kell térni az SNES-es Contra: *The Alien Wars*-ban lefektetett alapokhoz. A Neo Contra történetéről nagyon keveset tudni: az biztos, hogy a főhős (ismét) a széria legmarkánsabb alakja, Bill Rizer lesz, mellette feltűnik még egy titokzatos szamuráj, Genbei Jaguer Yagyu is. Radikális játékmenetbeli változtatásokra ne tessék számítani: a Contra az *Contra*, kőkeményen kell lövöldözni, nyilvánvalóan most sem csinálnak majd belőle puzzle játékot, vagy romantikus kalandot. Felgyújták viszont a választható fegyverek számát: a bemutatón csak a géppuskát és a lángszórót lehetett közelebbről bevizsgálni, de állítólag lesz gránátvető és egy tölthető energiafegyver is. Mivel a játékosok a Shattered Soldierből leginkább a normális sztorit hiányolták, a Konami most megpróbál ezen a téren is nagyot gurítani: a *Castlevania: Lament Of Innocence* animációs stábját bízták meg az átvezető animációk elkészítésével. A „mászkálok az egyik pályáról a másikra, és nincs köztük semmi kapocs" érzés elkerülése érdekében a pályák most (tematikájukban) szervesen kapcsolódnak majd egymáshoz – és egyben negyven százalékkal nagyobbak is lesznek, mint az előző inkarnációban. Ahh, a legfontosabbat majdnem elfelejtettük:





nincs külön ugrás gomb – újabb bizonyíték az Contra: Alien Wars-os gyökerekhez való visszatérésre.

A Neo Contra a tervek szerint 2004 őszén debütál, a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Playstation 2-őn. **(Nem tenném rá az életem, hogy az AW-ban nem volt ugrás. Nekem mintha rémlene... Egy ugrás, egy lövés. Martin)**

WWX: RUMBLE ROSE (PS2)

Ebben a számban máris úgy is durva Konami túlsúly van a Gamer's Day-nek köszönhetően (a hírek fele róluk szól), szóval most mát mindegy, jöjjön



még egy játék tőlük. „A **WWX: Rumble Rose** az első, női pankrációt bemutató játék" – mondta szerényen mosolyogva Akari Uchira, a játék producere. Nyilvánvaló, hogy honnan merítették az inspirációt a Rumble Rosehoz: a Konami megirigyelte az DOA Xtreme Beach Volleyball röplabdázós hölgyeinek sikerét, és most megcsinálják ugyanezt csak pankrációval. Két szempontból is bölcs döntés: egyrészt a wrestling még mindig nagyon népszerű Japánban (ergo venni fogják, mint a cukrot), másrészt meg LÁNYOK BIRKÓZNAK. Nézzétek csak meg a képeket: keményen egymásnak feszülnek a testek, a vékony derekak köré finom kezek kulcsolódnak, a combok pedig olyan finoman csúsznak egymáson, mint a… lághygy sehelyem, aztáán ah forrghó lehelletit – uh, sorry, fél kézzel nagyon nehéz gépelni. :)

A hangsúly tehát a csábos lankák és domborulatok bemutatásán kívül azért még mindig az élvezetesen megvalósított pankráción van. A Konami

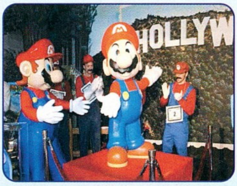


ilyen szempontból nagyon szerencsésen választotta ki a játékot fejlesztő csapatot: a Yuke's Entetainment már több sikeres wrestling-címet (ők követték el a legutóbbi két Smackdownt, és a Wrestlemainia X8-at is) tudhat a háta mögött. A siker másik záloga a Poligon Magic bevonása: az urak a DOA-széria animációs szekvenciáinak megalkotásában játszottak jelentős szerepet. A Yuke's igen ambiciózusan állt a játékhoz, nem akartak egy sokadik üsd-vágd-fejeld-taposd pankrációs anyaggal megjelenni piacon: ezért beépítettek egy csavart. A játék figyeli, hogy milyen módon küzdünk. Ha fair módon nyomjuk, a karakterünk kedvesebb és beszédesebb lesz, aranyos ruhácskákat hord, és a stílusának megfelelő új speciális mozdulatokat fog megtanulni. Ha kegyetlenek vagyunk a ringben és megalázzuk az ellenfelünket, a karakterünk mogorva és zárkózott lesz, sötét cuccokat hord, és az új speckó támadásai is a brutális hozzáállást fogják tükrözni.

MAZSOLÁZÓ

VIASZ MARIO

No, hát ezt is megéltük: mindenki kedvenc bajszos vízvezeték szerelője, Mario szobrot kapott a hollywoodi Viasz Múzeumban. A Nintendo kabalafigurája olyan film/zenei/sportsztárok hason-



másai mellé került, mint például Tom Hanks, Brad Pitt, Cher vagy Michael Jordan. „Most, hogy egyszerre négy Mario új játék kapható a boltokban, igazán elmondhatjuk, hogy beindult a Mario-szezon. Mario viaszfigurájának megjelenése tovább növeli a karakter a popkultúrában elfoglalt ikonikus státuszát" – értékelte túl az esemény jelentőségét George Harrison, a Nintendo amerikai divíziójának elnöke (aki még mindig nem rokona a Beatles tavaly elhunyt gitárosának). Ha Los Angelesben jársz, ide kell belépőt venni a Márió viaszbábuért: Hollywood Wax Museum, 6767 Hollywood Blvd. Ha valaki a közeljövőben meglátogatná őkelmét, feltétlenül küldjön fotókat… :-)

TAKE-TWO BALHÉK & BOTRÁNYOK

Ismét a Take-Two & Rockstar duó soros botrányait tárgyaló rovatunk jelentkezik, Hölgyeim és Uraim. Tessék hátradőlni a székekben, itt jön a legfrissebb adag: december elején az amerikai haiti közösség adott hangot felháborodásának, amiért a GTA: Vice City egyik missziójának fő célja a haiti népességhez tartozó személyek (drodilerek és bandatagok) eliminálása. A helyzet egészen odáig fajult, hogy az érintettek New York polgármesteri hivatala előtt fejezték ki elégedetlenségüket, így Michael Bloomberg főpolgármester kénytelen volt jogi ellenlépésekkel megfenyegetni a Take Two-t: ők persze engedtek, és kénytelen-kelletlen az ollóhoz nyúltak. A Vice City tehát ezentúl a „Kill the Haitians" misszió nélkül érkezik majd a boltokba.

A Rockstar épphogy túlesett a haiti közösség Vice City ellen indított támadásán, máris egy új frontra kellett koncentrálnia a frissen megjelent Manhuntnak köszönhetően . A brutális survivor-horrort Új-Zélandon pécézte ki magának a filmek és irodalmi alkotások osztályozására szakosodott hivatal: az urak egy 12 oldalas tanulmányt dobtak össze a produktum társadalomra gyakorolt negatív hatásairól. A vaskos tanulmánynak végül az lett az eredménye, hogy a jóságos Hivatal (akik annak idején Peter Jacksont is sokat abajgatták egyébként a filmjei erőszakossága miatt :-) levetette a helyi üzletek polcairól a Manhuntot, és az gyaníthatóan nem is kerül vissza oda soha többé.

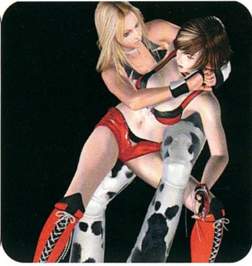
A harmadik botrányos eset ismét a Rockstar anyacégével, a Take-Two-val kapcsolatos. Ezúttal a New York Post intézett igen ingerült hangvételű támadást a kiadó ellen. A napilap gazdasági rovatában publikált elemzés finoman vájkál a Take Two elnökének magánéletében (többek között adócsalónak nevezi az apját, és őt magát is hasonló, az adók elsízését célzó ügyeskedéssel vádolja meg), illetve a közelmúlt botrányszagú incidenseire fókuszálva próbálja meggyőzni a leendő befektetőket arról, hogy egy centet sem szabad a kiadó részvényeibe ölni. A slágertéma természetesen továbbra is a Vice City és annak negatív hatásai – a cikk megjelenésével nagyjából egy időben debütáló Manhuntot a jelek szerint még nem látta a szerző – el sem tudjuk képzelni, hogy ARRÓL mit írt volna… Szerintünk valami nőügy állhat a háttérben: mérvadó napilapok nem szoktak ilyen durván nekimenni egy amúgy biztos lábakon álló cégnek. :-)

A támadás időzítését a kiadó december közepén közzétett üzleti jelentése teszi igazán érdekessé, amely bizony arról számol be, hogy a Take-Two kerek 1 milliárd dolláros bevétellel zárta az október 31-én véget ért üzleti évet, 31%-os növekedést produkálva a 2002-es mutatókhoz képest. A befektetőket valószínűleg inkább ez fogja meggyőzni…

PSP FEJLESZTÉSEK ÉS PSX SIKEREK

Egy rossz hír és nagyon sok jó hír a **Playstation Portable**-lel kapcsolatban. Kezdjük a rossz hírrel: a Sony módosította a PSP megjelenési dátumát. A dolgok jelenlegi állása szerint az új zsebkonzol november helyett csak valamikor december közepén fog megjelenni Japánban. Jöjjön a sok jó hír: rengetegen fejlesztenek PSP-re. Maga a Sony ugyan eddig semmi konkrétumot nem jelentett be, de egy interjúban (amit a TotalVideogames munkatársai készítettek a Sony európai divíziójának szóvivőjével) véletlenül elárultak valamit. A bátortalan kérdésre („Lesz e új Wipeout Playstation 2-re?") igen furcsa válasz érkezett: „Sajnálom, de az SCEE nem kíván nyilatkozni hivatalosan még be nem jelentett PSP fejlesztésekről". A szóvivő bácsi valószínűleg félreértette a






kérdést, és ezzel párhuzamosan elszólta magát – a dolgot persze senki nem erősítette meg, így tessék a helyén (szóbeszéd) kezelni azt. Jöjjenek a konkrétumok: a Koei jelenleg három PSP játékon dolgozik; a Sega most még nem árul el semmit a PSP-vel kapcsolatos terveiről, ősszel viszont (gyaníthatóan a TGS-en) komoly bemutatóval fognak előrukkolni. A Namco játékai is ott figyelnek a PSP nyitókínálatában: két-három új produktumról van szó. A Capcom legalább egy címmel képviseltetni akarja magát a novemberi premieren: a játék fejlesztése „nagy erőkkel" (idézet a fejlesztőktől) folyik. A Konami szintén egy játékon dolgozik – ez is premiercím lesz. És végül a meglepetés: a Square Enixnek (állítólag) nincs futó PSP-projektje, egyelőre mérlegelik, hogy megéri e nekik beszállni a buliba.

A Sonynak nem csak a PSP-fejlesztések magas száma miatt van oka örömre: a várakozok ellenére a csökkentett szolgáltatást nyújtó (az utolsó pillanatban kiszerelték belőle az mp3 lejátszást és broadband netelérést – lásd a decemberi hírrovatot) **PSX** is igen jól (mi több: szenzációsan) fogy Japánban. A december közepén debütáló masinából két hét alatt kemény százezer darabot vásároltak meg a technikai újdonságra mindig fogékony japánok. A boltokba szállított kezdőkészlet gyakorlatilag az utolsó darabig elfogyott, pár nap leforgása alatt kapásból 35 százalékra növelve a Sony részesedését az „asztali" DVD player/recorderek (japán) piacán.

RED DEAD REVOLVER A ROCKSTARNÁL

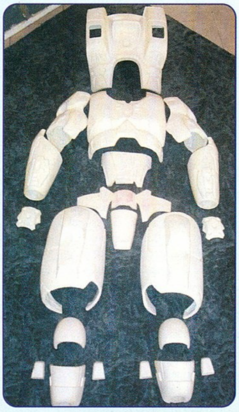
Emlékeztek még a **Red Dead Revolver**re? Jó másfél éve adtunk hírt először a létezéséről: a Sergio Leone filmek hangulatát és látványos westernakcióit konzolokra átültető akciójátékot akkor még



a Capcom műhelyeiben hegesztették. Fél éve nyugtalanító hírek érkeztek a projectről: a Capcom abbahagyta a fejlesztését (mi pedig szomorkodtunk – korrekt kis játéknak nézett ki a RDR). Hál'istennek a Rockstar nem hagyta hamvaiba halni a játékot: az egészet cakumpakk megvették a Capcomtól, és a *Rockstar San Diego* divízió munkálkodik éppen a befejezésén. Megcélzott megjelenési időpont: 2004 tavasza, Xbox-ra és Playstation 2-re.

HALO PÁNCÉLZAT

A keményvonalas Master Chief rajongók már kezdhetik is szétverni a malacperselyt (illetve felvenni a személyi kölcsönöket a kedvenc bankjuktól :-): rettenetesen komoly **Halo** relikvia bukkant fel a Net sötét bugyraiban. A különféle páncélok készítésére szakosodott *Nightmare Armor* elkészítette Master Chief harci páncélzatának tökéletes másolatát, többféle színben. A cégtől rendelhetünk komplett testpáncélt (festve, és „nyersen"), vagy annak egyes darabjait (mellvért, kesztyű, kiegészítők). A dolognak csak egy szépséghibája van: a teljes, festett páncélzat csekély 3500 ropogós amerikai dollárt kóstál (ez napi árfolyamon 730 ezer jó magyar forint). Aki hajlandó feláldozni ennyit a Halo-fanatizmusának oltárán, az látogasson el a Nightmare Armor honlapjára







(http://www.nightmarearmor.com/haloshop.htm) – a soványabb pénztárcájúak is meglátogathatják, ők maximum (hozzánk hasonlóan) megmaradnak a képek szemrevételezésénél...

APEXTREME: A KONZOL, AMI PC

Míg a „PC vagyok, de konzolnak hívom magamat" kategória botrányok sújtotta éllovasa, a Phantom továbbra is fantomot játszik (a január elején megtartott CES-en ígérték – sokadszor – a teljes értékű bemutatkozását – ez természetesen elmaradt) addig mások már javában dolgoznak a reális és megfizethető „hogyan csomagoljunk be egy pécét egy csinos dobozba, és áruljuk konzolként" megoldásokon. Az amerikai Apex (a cég az alacsony árkategóriás, de ennek ellenére jó minőségű DVD lejátszóiról ismert – az Államokban piacvezetők) a Via Technologiesal és a frissen alakult Digital Interactive Systemsel szoros együttműködésben készül belevetni magát a tévék alatti játékkonzol-tároló birtokláásért folytatott harcba. Az új masina neve **ApeXtreme**, és tulajdonképpen nem sokkal nyújt többet, mint egy alsó / kö-



zépkategóriás PC (értsd: PC-s játékokat futtat) – csak éppen roppant kedvező áron. Belső tartalom: 1.4 Ghzes C3 processzor (ezt a Via gyártja), szintén Via alaplap + videokártya, 256 MB RAM, 20 GB HDD, DVD lejátszó, Windows XP operációs rendszer, hat darab USB port (négy elől a kontrollereknek, a többi hátul) és a DIS által kifejlesztett DISCover kódnevű szoftver – ez teszi lehetővé azt, hogy a felhasználónak ne kelljen az installálással törődnie, hanem a lemez behelyezése után gyakorlatilag rögtön játszhasson – a játék ugyanis magától felmászik a merevlemezre.

Az ApeXtreme kétfajta kivitelben vásárolható meg: az alapkészülék 299 dolcsiba fáj, a Via DeltaChrome kódnevű grafikus chipjével felszerelt (nagyobb teljesítményű) változatért pedig 399 dollárt kell majd kicsengetni. Az új „konzol" a CES-en mutatkozott be a nagyközönségnek, és hamarosan konkurenciára is számítania kell majd: a hírek szerint mind az ABS Computer, mind az Alienware tervezi a közeljövőben hasonló, kifejezetten játékra/tévék alá szánt speciális PC alapú „konzolok" megjelentetését. **(Ha ez bejön, az a hagyományos PC-k végét fogja jelenteni! Emlékezzetek, én szóltam! Martin)**

GRAND THEFT AUTO 4 CÍMVARIÁCIÓK

Beindult az élet a Grand Theft Auto 4 háza táján: a játék minden valószínűség szerint idén novemberben érkezik, (al)címe viszont még mindig nincsen – találgatások viszont vannak dögivel. December végén az Amazon online shop kínálatában (előrendelés) jelent meg egy *GTA4: Sin City* variáció, aztán hamarosan *GTA4: Liberty City*-ről szóltak a pletykák. A találgatókat a Rockstar zavarta össze véglegesen: két egymást követő napon villámgyorsan védette le magának az amerikai Szabadalmi Hivatalnál a *Grand Theft Auto: San Andreas, Grand Theft Auto: Tokyo, Grand Theft Auto: Bogota és a Grand Theft Auto: Sin City* címeket, később hozzácsapva a GTA5 és GTA6 elnevezéseket is. Cím van bőven, lehet válogatni...

Csak lazán kapcsolódik a fentiekhez, de még ide illik a legjobban: Január elején a Square Enix is megjárta a Szabadalmi Hivatalt – de ők NEM hosszabbították meg a pár éve élő **Chrono Break** címvédelmüket. Ez sajnos valószínűleg azt jelenti, hogy nem lesz folytatása mostanában a Chrono Triggernek / Chrono Crossnak (vagy legalábbis nem ilyen címen).

DRIVER 3 RÖVIDFILM(EK)

Az Atari továbbra is komoly pénzeket öl a DRIV3R reklámgépezetébe: ezúttal a Ridley és Tony Scott testvérpáros vezette Ridley Scott Associates-cel sikerült kölcsönösen előnyös megállapodást kötnie a kiadónak. A kontraktusnak köszönhetően hamarosan egy háromperces DRIV3R rövidfilm készül az idősebb Scott (ez Ridley – az Alien, a Szárnyas fejvadász, a Galdiátor, vagy a Black Hawk Down rendezője, ugyebár) kezei alatt, mely három részre bontva érkezik majd a játék hivatalos honlapjára. A roppant akciódúsnak ígérkező, **Run The Gauntlet** névre keresztelt széria első, bemutatkozó része január végére készül el, majd februárban és márciusban várhatóak a további epizódok. A kampány erősen emlékeztet a BMW tavalyi promóciós hadjáratára (ott olyan direktorok rendeztek kisfilmeket, mint John Woo vagy Ang Lee), de annyi baj legyen – Ridley Scottól bármikor, bármit.

XBOX 2 PLETYKÁK

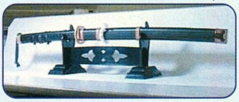
Pletykák bizony, de legalább érdekes. Pletyka numero uno: a TalkXbox értesülései szerint az Xbox 2 alapállapotban nem tartalmaz merevlemezt: aki ilyesmire vágyik, külön kell majd megvásárolnia. Az okok természetesen a gyártási költségek környékén keresendőek: a merevlemez elhagyása jelentősen lefaraghat a következő generációs Xbox előállításának költségeiből. A fentieket hivatalosan eddig nem erősítették meg, de lehet benne valami, mert a TalkXboxal párhuzamosan az EGM (népszerű amerikai konzolos magazin, ugye) is az Xbox 2 merevlemez-nélküliségéről cikkezett.

Pletyka nunero due: a szaksajtó által csak simán kettes számú Xbox-nak, vagy Xbox Next-nek nevezett következő Microsoft konzol a jelek szerint már is rendelkezik hivatalos névvel – bár valószínűleg még nem véglegessel. Egy microsoftos álláshirdetésben bukkant fel a név: a redmondi cég itt Program Manager Management munkakörre keres olyan jóembert, akinek a későbbiekben az **Xbox Xenon**-ra programozó csapatok összeállítása / felügyelete lenne a feladata. Szerintünk a Xenon még nem végleges név, inkább csak (Ultra 64/PSX/Katana – jellegű) „project-elnevezés" – az első Xbox annak idején Midway kódnéven futott.

HORI ONIMUSHA 3 KONTROLLEREK

A Horinak minden valószínűség szerint sikerült megalkotnia a konzoltörténelem egyik legbizarrabb irányítóját: a kifejezetten az Onimusha 3-hoz készült **Soul Controller** egy katanát (gyk: japán szamurájkardot – ha minden jól megy, kép is van itt róla valahol) formáz – mi hosszas vizsgálódás után sem tudtuk megmondani, hogy hol vannak rajta a gombok, hogyan lehet megfogni, és úgy általában mitől kontroller ez a kard – de valamit biztos tud, mert kemény 14800 yent (ez kb. 195 amerikai dollár) kérnek érte. A kevésbé vastag pénztárcájú Onimusha-rajongók speciális, díszes fadobozba csomagolt **Onimusha 3 Memory Card**ot szerezhetnek be maguknak: ez potom 3500 yenbe kerül csak.

Liquid

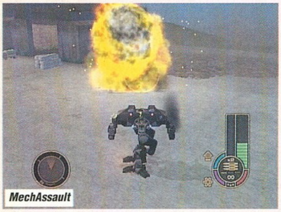




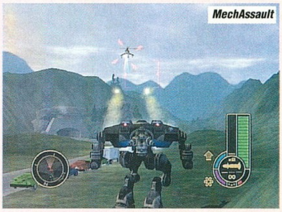
XBOX LIVE TAPASZTALATOK

HA FÉLMILLIÓ ELLENFÉL ELLEN AKARSZ JÁTSZANI

Ahogy ezt a sort írom, kilenc ismerősöm játszik éppen az Xbox Live-on (XBL, a helyspórolás végett) keresztül: hárman a Project Gotham 2-ben száguldoznak, ketten Rainbow Six-eznek, egy Counter-Strike-ozik, egy a Crimson Skies-ban repked, egy másik oldschool arc a már több, mint egy éves MechAssaulttal tolja, az utolsó csudabogár pedig Tetris-ezik. Mivel rég játszottam a MechAssaulttal, be is helyezem a lemezt, és egyetlen gombnyomással belépek abba a játékba, ahol az angol haverom, Rogue UK is küzd.


MechAssault

Így, másfél órával később végre sikerült kikapcsolnom a gépet, hogy visszatérjek a Word ölelő karjaiba. Ismét meggyőződhettem róla, hogy az Xbox Live-nak nincs párja, ha multiplayerre vágyunk, akkor ez a **csúcs**! Igaz, a MechAssault alapvetően nem egy kiemelkedő játék, a sztorit nem is küzdöttem végig, pedig amúgy nagy BattleTech-kedvelő vagyok. Mégis, az elmúlt egy évben a fejlesztők rengeteget törődtek vele, összesen 13 letölthető csomagot adtak ki hozzá. Most például egy Capture the Flag meccs során vezettem egy Raven mech-et, mégpedig a Jotenheim nevű pályán – ezek egyike sem volt benne az eredeti dobozos verzióban, hanem *ingyenesen* töltöttem le őket. Persze a küzdelem is rendkívül élvezetes volt, főként, mikor Rogue-gal együttműködve, esetenként életünk feláldozásával is a másikat védve elhoztuk az ellenfél zászlaját, így szerezve meg a győztes pontot. Elképesztő látni, ahogy mind társaink, mind ellenfeleink alkalmazkodva, stratégiánkat ellesve, vagy éppen ellenünk fordítva harcolnak – persze, hiszen itt nem valami programozó által összerakott ilyen-olyan MI-ről van szó, hanem hús-vér emberekről. Ráadásul beszélhetünk is velük, dicsekedhetünk és fenyegethetünk, segítséget kérhetünk, vagy bíztathatunk – és ezt a többiek azonnal hallják is.


MechAssault

VÉGZETES VONZERŐ


Crimson Skies

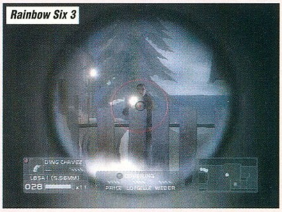
Azt hiszem a most sikerült is összefoglalnom az XBL legfontosabb jellemzőit, kínálatát. Azonban érdemes ezeket külön-külön is kitárgyalni, hogy minél többet megtudjatok róla.

Az első igazán remek ötlet az volt, hogy mindenkinek egyetlen azonosítója van – ez a gamertag – minden játékban így jelenhetünk meg. Ezt nem kell külön állítgatni minden játékban, nem kell félni, hogy valaki lenyúlta becenevünket – cserébe persze megváltoztatni sem lehet. Mivel már jóval félmillió fölött jár az előfizetések száma (ez az utolsó, tavaly nyári adat) a jól hangzó angol neveket már mind lenyúlták, de ha van valami jól bevált azonosítónk, akkor azt simán lefoglalhatjuk (engem például ott is Grath néven kell keresni). Ez azzal is jár, hogy akivel játszunk, azt felrakhatjuk a saját barát-listánkba (persze csak akkor, ha ő is engedélyezi), és innentől kezdve mindig láthatjuk, hogy éppen játszik-e, és ha igen, akkor mivel. Ha lehetőség van rá, csatlakozhatunk hozzá, vagy éppen őt invitálhatjuk meg magunkhoz – ráadásul most már arra is van lehetőség, hogy játék nélkül, mintegy telefonként használva az Xbox Live-ot, a főmenüben beszélgethessünk. Ha találok egy jó társaságot, egy gyors szervert, akkor mindenkit megpróbálok besuvasztani a listámba, hogy másnap ismét találkozhassunk. A legújabb játékok már arra is képesek, hogy akkor is bejelentkezzenek az internetre, amikor az egyjátékos-móddal játszunk. A múltkor például a Rainbow Six egyik elképesztően nehéz küldetésével szenvedtem, amikor megjelent egy kis ikon a sarokban, mellyel egy ismerősöm hívott meg egy kis online Wolfensteine-zésre!

És itt jutunk el az XBL – szerintem – legnagyobb pozitívumához, a kommunikáció megvalósításához. Nincs szükség otromba és lassú billentyűzetre, hanem az Xbox Live-előfizetéshez automatikusan járó, futurisztikusan kinéző mikrofon-fülhallgató kombó segítségével azonnal elmondhatjuk, ami a szívünket nyomja – és ez minden XBL-játékra igaz. Elküldhetjük melegebb éghajlatokra azt a szemetet, aki feldöntött minket a MotoGP 2-ben, összehangolhatjuk taktikánkat Rainbow Six-béli kommandós társainkkal, vagy éppen tudakozódhatunk, hogy a Crimson Skies-ban melyik az a repülő, amelynek speciális fegyverével leállíthatjuk a többiek motorját. Az üzenet azonnal elér mindenkihez, akinek szántuk (egy versenyjátékban mindenkihez, egy FPS-ben nyilván csak csapattársainkhoz), és persze ők is azonnal válaszolhatnak. A minőség egy szinten van a mobiltelefonokéval, és a késleltetés is csak töredék másodpernyi idővel hosszabb. (A Microsoft 2002-ben még nagy garral hirdette a hang eltorzítását, így a többiek minket robotként, kislányként vagy éppen sziszegve hallottak minket – az elméletben jól hangzó dolog a gyakorlatban nem jött be, ma már szerencsére senki nem használja ezt a lehetőséget.) A beszélgetés sokkal többet tesz hozzá egy játékhoz, mint azt talán elsőre hinnénk: elvégre így azonnal reagálhatunk mindenre, ráadásul ha találunk egy jó társaságot, akkor az élmény még tovább javul. Ez mostanában velem Rainbow Six-ezés közben szokott előfordulni, de korábban Wolfensteinben, illetve MotoGP-ben is volt egy jó kis csapat, akikkel mindig „összejártunk".


MotoGP

A harmadik igazán nagy dolog, amit a konzolok világában igazi újításként kell értékelnünk, az a letölthető tartalom (angolul Downloadable Content, vagy röviden DLC). Ez a többi gépen a memóriakártyák szűkössége miatt kivitelezhetetlen – pontosabban csak elképesztő korlátokkal lehetséges, hiszen néhány PS2-es sportjátékhoz is tölthetünk le új csapatfelállásokat –, de Xbox-on, a merevlemez miatt ennek semmi akadálya sincsen. Rengeteg játékhoz szedhetünk le kiegészítéseket, kezdetnek rögtön a sportjátékokhoz a már említett frissítéseket. De ez csak a jéghegy csúcsa, hiszen rögtön ott van már dicsért MechAssault, amely készítői a legaktívabbak voltak DLC-téren, a 13 letölthető csomaggal, melyek között akadnak mechek, pályák és játékmódok is. Szintén jól teljesít a Midtown Madness, a maga jó néhány autójával és pályájával. Egyébként az online viadaloknak helyt adó pályákból van a legtöbb letölthető, a teljesség igénye nélkül itt van pár cím: Star Wars Clone Wars, Crimson Skies (ide van egy új repülő is, az istenkirály, a Fury!), vagy éppen a Ghost Recon: Island Thunder. Néhány játéknál a fejlesztők nem akarják/tudják megoldani az online játékot, viszont a DLC-t engedélyezik. Így aztán van három – rendesen kidolgozott, teljesen új elemekkel bíró – új pálya a Splinter Cellhez (borzasztóan nehezek), szintén három térkép a Brute Force-hoz (ezek fantáziátlanok, akár az egész játék), vagy éppen bónusz karakterek a ToeJam Earl 3-hoz.


Rainbow Six 3


Star Wars Clone Wars

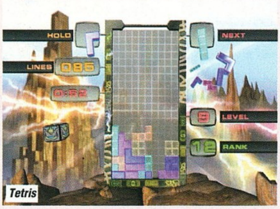
A legújabb letölthető dolgok között van néhány, amelyek megkapják a prémium besorolást – ez azt jelenti, hogy ezek nem ingyenesek, hanem fizetni kell értük. Ilyen volt például a legutolsó MechAssault csomag, melyben két játéktípus, és három pálya kapott helyet, de ilyen a Links 2004-hez leszedhető tizedik, 18-lyukas golfpálya is. A harmadik ilyen prémium tartalom a DDR Ultramixhez készült, ez öt számot tartalmaz. Az eddigi fizetős dolgok mindössze öt dollárt kóstáltak – azaz cirka ezerszáz forintot –, ami szerintem bőven a vállalható kategóriába tartozik, hiszen ezeket úgyis csak az igazi rajongók töltik le.


Wolfenstein

A RECEPT


Burnout 2

De térjünk csak vissza az alapokhoz, hiszen lehet, hogy néhányan nem is tudják, hogy mi szükséges a fent taglalt élvezetekhez. Először is egy Xbox, mégpedig egy bontatlan, módosítatlan, amolyan szűzies típus. Aztán kell egy XBL-előfizetés is, ez egy évre 50 dollárt kóstál (ez egy teljes játék ára Amerikában), és jár hozzá a már említett kommunikátor, illetve a most kapható verzióhoz (fél évenként cserélik az ingyen játékot) a MechAssault teljes változata. Hogy tudjunk fizetni, kell egy hitelkártya is, természetesen egy olyan fajta, amivel lehetséges online pénzt átutalni (nem kell aggódni, a Microsoft olyan biztonsági rendszert épített fel, amit még senkinek sem sikerült feltörnie – a cég szerint katonai szintű a védelem). Ha mindez megvan, akkor már csak egy szélessávú internet elérésre van szükség (ADSL, kábelnet, T1, T3 – szóval bármi, ami gyorsabb az ISDN-nél; nálam a leglassabb ADSL van, és minden tökéletesen fut, folyamatos pofázás mellett is), no meg a játékokra. Talán nem kell kiemelni, de a biztonság kedvéért közlöm, hogy a játékoknak *eredetinek* kell lennie, és olyan régiójúnak, mint amilyen az Xbox (saját tapasztalat: ne higgyük el egy boltosnak sem, hogy az XBL-kompatibilis játékok régiókód függetlenek). Mivel az én Xbox-om amerikai, ezért nekem onnan kell megrendelni a játékokat (pont ennek köszönhető, hogy a Counter-Strike-ot és a PGR2-t még nem tudtam online tesztelni); akinek itthon vett gépe van, annak persze jó a Magyarországon vagy Ausztriában vásárolt, vagy mondjuk Németországból, esetleg Angliából berendelt változat is.


Tetris

Ha tehát rendelkezünk ezzel a négy komponenssel (csak a biztonság kedvéért: Xbox, XBL-előfizetés, szélessávú netelérés és játékok), akkor már csak a zsinegek összedugása, illetve egy öt percet sem igénylő regisztráció van hátra, és kezdődhet is az őrület. Ha játszani akarunk, a multiplayer-menüpont alatt három menüpont közül választhatunk. Lehetséges, hogy mi csináljunk játékot (ilyenkor a mi gépünk lesz a szerver, a többiek hozzánk csatlakoznak), ám ehhez jó nagy feltöltési sebesség kell – én inkább nem erőltettem. Arra is módunk lesz, hogy a játékmódot megadva (mondjuk deathmatch vagy Capture The Flag) „vakon" kapcsolódjunk bele egy játékba, ez a Quickmatch. Én azonban mindig az Optimatch lehetőséget használom, ahol minden lehetséges szűrőt bekapcsolhatunk; például kereshetek olyan játékokat, melyekben kooperatív módon kell végigjátszani a pályákat, a leendő társaim angolul beszélnek, és már hárman együtt is vannak. Ilyenkor pár másodpercig keres a gép, aztán választhatok a száznyi szerver közül. Bármikor próbáltam csatlakozni, tíz-húsz lehetőséget mindig találtam – ez nem is véletlen, hiszen például a Rainbow Six 3 statisztikáiban több, mint 120 ezer játékos adatai vannak. A statisztikákról eddig még nem is szóltam, pedig azok is hasznosak, lemérhetjük, hogy mennyire javulunk: ugyanis általában van belőlük heti, havi és limit nélküli verzió is.


PGR 2

Mivel irgalmatlanul sokan játszanak, már a top5000-be bekerülni is nehéz – legalábbis nekem; de az biztos, hogy mindenkinek nehéz dolga lesz, mert gyanúm szerint rengetegen napi 4-6 órát is töltenek rendszeresen egy játékkal. Eddig egyetlen egyszer sikerült maradandót alkotnom, a Burnout 2-ben (ahol csak az időeredményeket lehet feltölteni) ugyanis az egyik pályán két hétig a Grath név volt az első.


Counter-Strike

A DICSŐ MÚLT, A FÉNYES JELEN ÉS A SOKAT ÍGÉRŐ JÖVŐ

A legjobban összerakott hálózat sem ér semmit, ha nincsenek játékok, melyekkel szívesen játszik az ember. Ezekben pedig nincs hiány, néha már a bőség zavarával szembesülök („Na most RS3-azzak, vagy Crimson Skies-ozzak?"). Viszont, mivel ilyen sokan játszanak a hálózaton, még akkor is találhatunk vállalkozó kedvű társakat, ha valami lehetetlen időben lépünk fel egy régi játékkal. Hiába jelent meg nagyon régen, 2002-ben mondjuk az Unreal Championship, a Ghost Recon vagy a MechAssault, lojális rajongótáboruk van még ma is. Igaz, a legtöbben már nagyon jól, túl jól játszanak, úgyhogy újoncként eleinte nem sok babér terem majd. De ha kitartunk egy-két hétig, akkor ugrásszerűen javulnak majd eredményeink. Ezt magamon a MotoGP 2-vel vettem észre: eleinte az egyjátékos mód baromi nehéznek tűnt, de addig-addig gyakoroltam 15 másik ember ellen XBL-en keresztül, szenvedve, mindössze kétszer győzve, amíg az a része a programnak tulajdonképpen nevetségesen könnyűvé vált. Online persze örülök, ha a dobogó közelébe odaférek, de a bajnokságban sikerült mindenhol aranyérmet begyűjtenem.

Az idei ősz is a Live-kompatibilis játékok jegyében telt – mind nekem, mind a kiadóknak. Mára már legalább negyven, ténylegesen játszható XBL-program van a piacon (meg még vagy harminc, amihez csak letölteni lehet, vagy online statisztikák vannak benne), úgyhogy mindenki megtalálja a stílusához illőt. Jelen pillanatban két kiugróan népszerű játék van, a Rainbow Six 3, illetve az általam sajnos még csak offline kipróbált Project Gotham Racing 2. Ez követi a Counter-Strike, a Crimson Skies, illetve a sportprogramok áradata (a Sega és a Microsoft versenyez egymással ezen a téren – a legjobb ezek közül szerintem az ESPN NHL Hockey 2K4 az előbbitől, illetve a Top Spin az utóbbitól), majd fokozatosan lemaradva, de még mindig népszerűen a Midtown Madness, a Wolfenstein, az ingyen osztott MechAssault és a GR: Island Thunder. De, mint a bevezetőben is írtam, aki online akar Tetris-ezni, az is talál partnert.


Halo 2

A jövő pedig még ennél is nagyszerűbbnek ígérkezik. Nem lehet említés nélkül hagyni például – én látatlanban lefogadom – az újév legjobb programját, a Halo 2-t (lekopogtam). Amikor az megjelenik, akkor egyrészt drasztikusan fog csökkenni a többi játék népszerűsége, másrészt a csak arra váró, majd akkor belépő új XBL-felhasználók áradata miatt valószínűleg felrobban az egész hálózat. Talán kicsit túloztam, de az biztos, hogy a Bungie remekműve elképesztő rohamot fog kiváltani.


True Fantasy Live Online

Aztán ott van például a Splinter Cell folytatása, a Pandora Tomorrow, ahol négyen lehet majd játszani: két biztonsági őr belső nézetből próbálja megvédeni a titkokat a külső nézetben lopakodó „samfisherektől". Előbbiek mellett ott vannak a csapdák és a tűzerő, utóbbiak pedig a rejtőzködésre építenek. Aztán idén jelenik meg a True Fantasy Live Online, az első igazi sokszereplős RPG Xbox-ra. A nagymellű lánykák is visszatérnek a Dead or Alive Online-ban (nemrég nevezték át DOA Ultimate Collection v1-gyé), és az E3-on lehengerlően bemutatkozó katona-szimulátor, a Full Spectrum Warrior is pazarnak ígérkezik. Csak egy kis kedvcsinálónak következzék néhány cím, melyekből véleményem szerint sok jó is kisülhet: Operation Flashpoint, Rallisport Challange 2, Star Wars Republic Commando, Kingdom Under Fire: Crusaders.

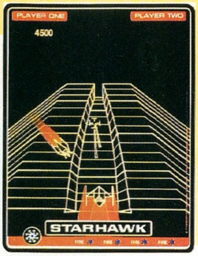
Remélem sikerült átadnom valamit abból a felemelő érzésből, mikor betöltesz egy játékot, és nem valami csaló, vagy kiszámítható ellenféllel kerülsz szembe, hanem gondolkodó emberekkel, és ugyanők vannak az oldaladon is. Igaz, a kanapén rendezett multipartiknak is megvan a varázsa, de a 16-résztvevős online játékok után én nem akarok visszamenni az osztott képernyőre. Igazán kár, hogy kishazánkból mindössze heten-nyolcan vagyunk, de hát figyelembe véve, hogy itthon hivatalosan nem is kapható az Xbox Live, ez is egy jó eredmény.

Az mindenesetre biztos, hogy az Xbox Live-on keresztül még egy átlagos jó játék is rendkívüli élvezeteket nyújt, nem is beszélve a már önmagukban is kiváló programokról; ezek minden határon túl addiktívvá válnak – azt hiszem megyek is vissza játszani, várnak rám a Rainbow Six terroristái, a Crimson Skies légikalózai és a Top Spin teniszezői...

Grath



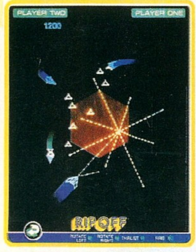




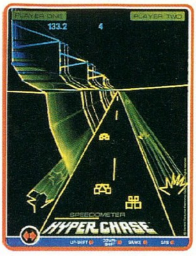


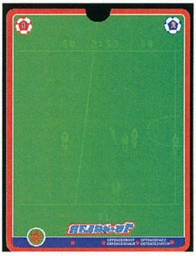




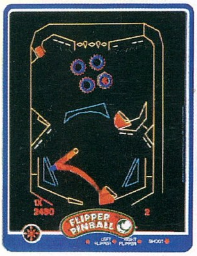


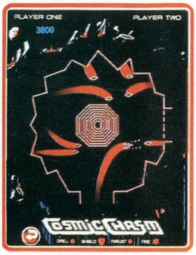


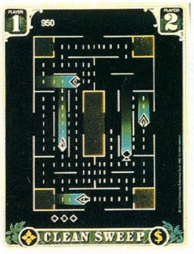




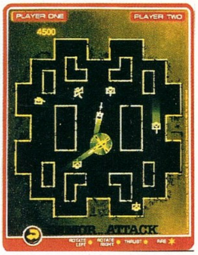












A VECTREX

Ahogy céltalanul ugráltattam a böngészőt az egyik retro témájú oldalról a másikra, épp azon gondolkoztam, hogy mely gépek voltak azok, kimnek magányos „hattyúdala" szinte teljességgel egybeforrt születésük csillagával, ám valahogy mégis sikerült kiemelkedőt és maradandót alkotniuk. Az elmúlt két évtized videojáték történelme alatt nem egy konzol végezte így abból a több, mint háromszázból, melyek egy nem hivatalos nyilvántartás részét képezik. Nem könnyű a nagyok árnyékából kilépni; nagy ötletek, pénz és sikeres PR munka árán válhat csak egy rendszer igazán sikeressé. Ha a gépek és a produktumok népszerűségét emberi érzelem alapján mérnénk, akkor most nem három piacvezető cég között oszlana fel ez az elfajzott XXI. századi agóra.

Míg ilyen, látszólag jelentéktelen dolgokon agyaltam, jó időben és jó helyen tévedtem a számítógépemen levő oldschool képek közötti Vectrex-gyűjteményre. A régmúlt nagyszerű screenshotjaira, melyek egy letűnt masina jelzőfényeiként mosolyogtak vissza rám. Innét (is) jött az ötlet, hogy a januári retro-elmélkedésünk témája ez a kevesek által ismert, s még kevesebbek által szeretett klasszikus masina legyen. Hogy miért? Mert eme gyöngyszem remek példával szolgál a fentebb említettekre, emellett ötletességével és látványával igazi ékessége a konzol-történelem díszes koronájának.

Természetesen mint a legtöbb esetben, a Vectrex megjelenését és pályafutását tekintve is elhanyagolt territóriumnak számítottunk akkoriban. Nem csoda tehát, hogy a maroknyi gémeren kívül csak kevés szempárnak adatott meg, hogy akár egy pillantást is vessen a '82-es csodára. Nem voltunk egyedül, a volt szocialista blokk országai előtt még mindig ott lebegett az áthatolhatatlan erőpajzs, amely az effélé szórakozást is semlegesíteni kívánta. Nem így a nyugati régióban: az Egyesült Államok és a vele farkasszemet néző Európa nyugati szegletének megadatott a lehetőség, hogy valami újat is kipróbálhasson. Így esett, hogy a Vectrex 1982-es októberi debütálása mindkét felet érinthette.

MAGÁNYOS CSILLAG SZÜLETIK

A gép ötletét először a tengerentúlon tevékenykedő Western Technologies/Smith Tech. kooperáció vetette tervezőasztalra azon aprócska kérdés alapján, hogy mire használják fel az akkoriban olcsón, nagy tömegben felhalmozható (TV készülékeknél is alkalmazott) katódsugárcsöveket. (CRT technológia.) Mivel a fejlesztőmérnökök (akik közt neves ataris személyiségek is találhatóak, mint pl. Paul A. Newell, aki oszlopos 2600 VCS programozóként ismert) családtagjai között jó néhány gyermek is akadt, ahol a videojáték fogalom már eleve ismert volt (elsősorban az Atarinak köszönhetően), nem sok időnek kellett eltelnie a konkrét ötletek megvalósulásához.

Hogy ne csak egy mezei klóngépet alkossanak, a Vectrexnek az „otthoni játékterem" koncepciónak kellett megfelelnie. A legnagyobb hangsúly az arcade és a cartridge fogalmakon volt: játéktermi minőséget alkotni konzol „külsőben", bárki számára elérhetően. Az utolsó pillanatban szóba került a kompakt, hordozható modell kérdése is, mely – mint látható – sikert aratott a fejlesztők körében. Az eredetileg Mini Arcadeból (1981) képződő projektet végül a GCE (General Consumer Electronics) karolta fel és dobta piacra 1982-ben.

A Vectrex, mint ahogy a nevéből is adódik, vektorábrázolásos grafikai megoldással büszkélkedhetett, amely akkoriban egyedülálló volt a maga nemében. A vektorokkal való megjelenítés alkalmazása elfogadott volt ugyan a '70-es évek végén, de csak az arcade vonalon; nem csoda, ha a konzol-scene érdeklődéssel várta az új jövevény érkezését.

1982 őszén aztán megtörtént a csoda. A Vectrex debütálásakor az erre szakosodott boltok egy monokróm monitorral egybeépített, új irányvonalat elindító gépezetet mutattak be a nagyérdeműnek. A 9x11 inches méretekkel rendelkező kijelző mögött egy erős 8 bites, 1.6 MHz-es, 6809 számú Motorola processzor, egy General Instruments féle AY8192-es hangchip és a „The Executive" fedőnévvel ellátott BIOS (amely már '81-ben is rendelkezésre állt a két fejlesztőmérnök, John Hall és Gerry Karr terveinek köszönhetően) mellett, 8K x 8 bit ROM és 1K x 4 bit RAM mennyiség lapult, amelyek társainál nagyságrendekkel nagyobb erőtartalékokkal ruházták fel a kódnevén csak HP3000 néven hívott masinát. Mivel a '70-es évek végén még nagyon kevés esetben alkalmaztak színes monitorokat (ezek a technikai fejlettségi szint és a magas előállítási költség miatt csak néhány arcade gépben kerültek megvalósításra, ilyen volt pl. az Atari Breakoutja, vagy a Taito Space Invaderse, ahol színcellák alkalmazásával oldották meg a többszínű ábrázolást), ezért a Vectrex is monokróm kijelzőt kapott, melyekhez leleményes módon, a játékokhoz kapható színes hátterek (különböző összeállítású fémlemezekre gondoljatok, melyek behelyezhetőek voltak a gép kijelzője mögé) segítségével lehetett változatos környezetet varázsolni. A GCE a gép és a monitor egybeépítése mellett döntött, minek eredményeképp rendkívül kompakt és könnyen hordozhatóvá tette a készüléket – arról az aprócska tényről nem is beszélve, hogy nem kellett heves csatában elfoglalni a család TV-jét, ha a lurkók játszani akartak. Később a történelem igazolta a döntés helyességét, a kompaktivitás nem volt rossz ötlet, hiszen a két évvel később megjelenő Apple számítógépek is ilyen kivitelben készültek.

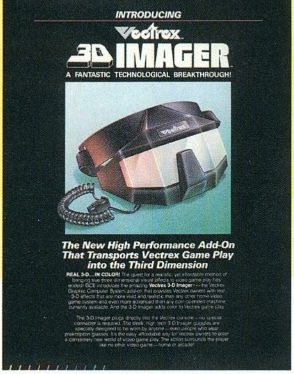
A Vectrex-hez egy arcade mintára készített irányító is csatlakozott. A kalibrálható irányítókar a maga négy tűzgombjával nem igazán tartozott a kényelmes fogású kontrollerek körébe (nagy, szögletes és nehéz), de a gombok száma és programozhatósága elegendőnek bizonyult minden játék számára. A leginkább telefonzsinórhoz hasonlítható vezetékkel csatlakoztatott alap iránytó tárolása a neki kialakított joymodulban volt lehetséges a'la Colecovision.

Bár a megjelenés pillanatában egy tucat játék állt rendelkezésre a konzolhoz, mégsem kellett programok egész hadát megvásárolni. Az ok: a gépezet egy, az Asterioids mintájára készített klónt, a Minestormo-t beépített játékként tartalmazta; ez a best seller game hosszú időre képes volt a játékost a gép elé láncolni, s ennek következtében fejfájást, szemrángást okozni, ami az akkori kijelzők egyik legnagyobb hátulütője volt...

SZÁRNYASZEGETT MADÁR...

1983-ban a Milton Bradley (előtte handheld kvarcjátékok gyártásáról volt ismert) úgy döntött, komolyabban is belevág a videojáték bizniszbe. Első igazi pártfogoltja a Vectrex lett; tárgyalásokat folytatva sikerült megszerezni az értékesítési jogokat, mivel egész egyszerűen felvásárolta a GCE-t. Beindult a nagyüzem, reklámok és népszerűségi hadjáratok vették kezdetüket szerte az Államokban, továbbá az MB-nek köszönhető az a csekély méretű szoftverbázis, amely méreténél és minőségénél fogva is képes lett volna talán a Vectrex-et az égig emelni. Nem így lett. Hiába az európai és japán piacra való betörés (utóbbi a Bandai segedelmével történt meg, ők forgalmazták ugyanis a konzolt a szigetországban Bandai Kousouken néven), a a világ csak nem akart fejet hajtani a játékkonzol előtt.

Még ebben az évben megrendezésre került a szokásos évi CES (Consumer Electronics Show), amely keretein belül egy merész bejelentés tényei körvonalazódtak meg; akkoriban látván a konzolok csillagfényének halványodását, a cégek folyamatosan bepróbálkoztak a számítógéppé alakí-

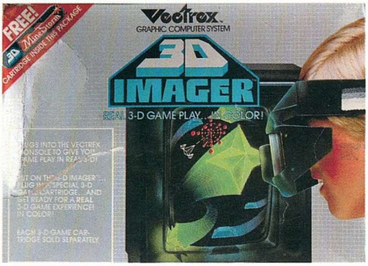












tással. Nem volt ez a Vectrex esetében sem másképp, bemutatták azt a hibrid masinát, amely egy feltuningolt konzolt (plusz 16K RAM, 65 gombos billentyűzet, implementált BASIC nyelv) továbbá CPU kiegészítőket (érintőképernyő – melyből prototípus is készült, nyomtató, floppy driver és modem) tartalmazott, ám a várt ováció elmaradt. Körvonalazódni látszott, hogy a Vectrex már nem képes kilépni az árnyékból, csupán alacsony példányszámban értékesített, technikai jellegű exkluzivitás marad, melyet elsősorban a magas árának (200 USD, 54.800 Yen), kötött korlátjainak és kevés számú játékprogramjának tudhatunk be. Mikor alkalmas volt az idő, nem engedték hogy bizonyítson, mikor pedig szükség lett volna rá, már nem volt képes az erőfitogtatásra.

Bár a Vectrex a rá készült produktumok számának tekintetében nem volt igazán kiemelkedő, minőségben viszont annál magasabbra tette a mércét. A debütálást követően volt némi szoftverellátottsága, amelyről az a tizenkét produktum gondoskodott, melyet még a tervezési fázisban fejlesztettek hozzá. Ez a szám a két év alatt sem gyarapodott igazán (kb. a 4x-esére nőtt); ennek tudható be, hogy valójában nem lettek nagy népszerűségnek örvendő játékok, hiszen maga a gép sem volt kelendő, csupán kisebb csoportok szórakoztató eszközeként vállalhatott központi szerepet. A köztudatban leginkább a Scrabble, a Polar Rescue, a Fortress of Narzod és a Cosmic Cash maradt talpon – utóbbi pl. egyfajta direkt portja volt a nagy arcade klasszikusnak. Az év közepén megjelent egy szintén tiszavirág életű kiadvány is Passport címmel, amely a Vectrex klubok rajongói által összekovácsolt cikkek-hírek, információk-leírások összességéből táplálkozott.

Egy aprócska érdekesség: kevesen tudják, de a beépített Milestone egy jókora bugot rejtett magában: akinek sikerült a 13. szint teljesítése is, egy kellemetlen és merev csontfagyással nézhetett farkasszemet. Az MB ingyen és bérmentve visszahívta a konzolokat – cserébe egy javított Milestorm II-őt kaptak a játékosok, ami a bugirtáson kívül semmilyen különbséget mutatott az eredeti változathoz képest. A dolog pikantériája, hogy a cserélt szoftverekért gigászi összegeket adnak manapság az Ebay-en, mivel alig akadt valaki aki élt volna ezzel a lehetőséggel – ergo ritka, mint a fehér holló.

TÁNC A VÉKONY JÉGEN...

Az 1983 végétől számított nagy konzolválság a Vectrex-re is rányomta a bélyeget: az alacsony eladási adatok következtében folyamatos árcsökkentésen esett át, végül az érdektelenségbe fulladt, szebb kort remélt szépséget szép csendben léléptették a porondról. Eleinte csak az európai, majd később az amerikai értékesítést szűntették meg, amelyről a lelkes és új játékokat remélő vásárló csak az utolsó pillanatban kapott értesülést. Mégis úgy látszott, hogy semmi sincs veszve, a jogi hercehurca végén visszakerültek a szabadalmak és a jogok az eredeti tulajdonoshoz – a Smith Tech. pedig ígéretet tett arra, hogy a Vectrex valamilyen formában még visszatér a rajongókhoz.

Érdekes, hogy az olyan technikai újdonságok, mint pl. a fényceruza avagy az első VR sisakok egyike sem tudta megmenteni a Vectrex-et a süllyesztőből, pedig az exkluzív 3D-s szemüveg egyike volt a kor legnagyobb újdonságainak (ha nem is volt teljesen tökéletes kivitelezés). A harmadik dimenzió szimulálásához szükséges eszközökhöz készült programok mellett elérhetővé váltak a térlátást elősegítő háttérlemezek is – funkciójukat tekintve azonosak az elődökkel, csupán a színösszeállítás változott. A friss technológiának megvolt a hátulütője: hosszabb játék során a rendszerint jelentkező fejfájás és hányinger eléggé negatívan befolyásolta a VR-ről értekező kritikákat. A kiegészítő nem összekeverendő a '90-es évek környékén felbukkant szörnyetegekkel (Ismerős? Alacsony, torz felbontás, nehéz működtetés, halvány 3D-s illúzió...), ez inkább egy kezdetleges 3D-s szemüvegnek volt tekinthető (bár fizikálisan meglehetősen hasonlított későbbi társaira), melyhez szükség volt magára a konzolra is. A fényceruzaként funkcionáló eszköz pedig abszolúte kihasználatlan maradt, összesen három olyan program készült hivatalosan, ahol ezt az irányítási módszert alkalmazták: az Art Master (rajzolóprogram), a Melody Master (a képernyőre írt kottákat egy programozott hanggenerátor képes volt lejátszani – nagyjából a mai telefonok dallamszerkesztőjéhez hasonlítható), valamint az Animaction (animáció-szerkesztő csacskaság) trió nem igazán lendítette meg az emberek fantáziáját, így végül a Light Pen csak egy huszadrangú konzol-kiegészítő szerepét tölthette be.

Évekkel később, 1988-ban a Smith Tech. korábbi ígéretét szem előtt tartva tett még egy utolsó kísérletet a Vectrex felélesztésére, amolyan handheld formában, de a magas ár (100 USD) és az akkorra már elavult technológia árnyékában ez eleve halálra ítélt vállalkozás volt. A dolgokat tetézte, hogy utalások történtek egy, a handheld piacot alapjaiban megrengető Nintendo produktum fejlesztésére is (ez lett ugye a Gameboy), ami aztán 2 évvel később testet is öltött, s beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Nem volt mit tenni, a Vectrex emelt fővel vonult ki a piacról – azóta sem készült hasonló koncepción alapuló fejlesztés.

VAN ÉLET A HALÁL UTÁN IS: AVAGY EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE

Természetesen – mint ahogy az a legtöbb kultikus rendszer esetében elvárható – a Vectrex-nek is akadnak a mai napig aktívan tevékenykedő követői, melyhez nagyban hozzájárult a Smith Tech. nonprofit vállalkozássá alakulása és a licencek megszűnése is: az internetet böngészve konzolközpontú weboldalak, játékfejlesztések és emulátorok ütik fel a fejüket és jelzőtűzként világítanak a hálón kószáló Vectrex rajongóknak; tizenkét évvel a megszűnés után még mindig akadtak hobbi programozók, kik hivatalosan is publikálják műveiket – így született meg egy John Dondzila nevű fiatalember által jegyzett remek shooter, a Vector Vaders is, melyet aztán több klasszis produktum követett. A sor a mai napig folytatódik: az All Good Things és Patriots-hoz hasonló játékokon felbuzdulva sokan készítették el pl. a maguk Frogger avagy Galaxians klónjukat.

'89-ben a folyamatos próbálkozások közepette elkészült az első 64K-s program a Vecmania, amely több különálló programból is tartalmazott elemeket – ezzel kinőve a gép technikai határait, s egy új irányzatot kijelölve az emuláció terén. Az addikt fan-klubok tevékenysége odáig fajult, hogy sikeresen elkészülhetett az első színes Vectrex, külön ízt adva a '99-es Classic Gaming Expo-nak, ahol is hivatalosan is bemutatásra került.

Eme rövid eszmefuttatás után levonhatjuk a tanulságot: a Vectrex-kultúra nem halt meg, a rajongói klubok és fanatikusok, mint sok más klasszikus konzol esetében (gondoljunk csak a 2600 VCS-re) továbbra is táplálják azt a bizonyos lángot. Ez a méltatlanul elfeledett, remek technikai újításokat felvonultató masina lehet hogy rossz helyen volt rossz időben, de még a kevés felvonultatott játék ellenére is sikerült egy-egy maroknyi ember számára maradandót alkotni, ami a leginkább becsülendő példával szolgál a jelenkor nagyjainak. **Vectrex never die...**

Stinger
stinger@576.hu



BIG IN JAPAN PART 6.

Sárgulnak, vörösödnek és zöldülnek a neonreklámok Tokióban, ami az ősz legbiztosabb jele. Na jó, ugyanez mondjuk a falevelekre is igaz, de errefelé neonreklámot sokkal könnyebben talál az ember, mint fát. Komolyan mondom, a Mátrix világa néha kísértetiesen hasonlít a késő őszi Tokióhoz. Ja, mellesleg elkezdték árulni a PSX-et Akihabarában. Aki most kilométeres sorokról és boltok előtt éjszakázó rajongókról vár képeket és beszámolót, azt sajnos ki kell, hogy ábrándítsam. Ahhoz képest, hogy kezdődik a karácsonyi bevásárló szezon, vészesen csendesek (na jó, ez így azért nem igaz, de itteni viszonylatban és relatíve, ugyebár) az Electric Town utcái. Ami pedig a PSX-et illeti, baromi jól néz ki a kütyü (naná, hisz a Sony tervezte!), de szerintem *nem egy akkora szám*. Végül is csak egy felturbózott PS2-ről van szó, ami tud néhány multimédiás finomságot; netről letölteni, TV-ből digitálisan felvenni, stb. Vagyis csupa olyan dolgot, amit egy jobb PC is megcsinál. Az ára pedig meglehetősen borsos, ennyiért már befigyel az a bizonyos PC is. Summa-summarum, szerintem akinek már van PS2-je, az jobb, ha elfelejti a dolgot, akinek meg nincs, és számítógépe vagy videomagnója sincs (van egyáltalán még ilyen ember Japánban?), annak esetleg megéri. Szerintem az egész egy kétségbeesett kísérlet a Sony-tól, hogy összedobálva a rendelkezésre álló technológiákat egy dizájnos dobozba, megpróbáljon egy kis plusz pénzt kicsikarni a vásárlóktól így év vége előtt, mentve a menthetőt (azt gondolom tudjátok, hogy az idei évük pénzügyileg katasztrofálisra sikeredett). Igaz, másfelől meg valószínűleg a teljesen Internet és multimédia alapra tervezett PS3 tesztverziója is a dolog, de persze az a bizonyos medve még sokáig nem lesz látható.

Eme szokásos kis bevezető után térjünk a tárgyra! Ugye legutóbb megígértem, hogy most végre a japán hagyományok továbbéléséről fogok elmélkedni nektek. De hát, ugye, ember tervez, én meg úgy is arról írok, amiről éppen kedvem tartja, úgyhogy… A japán hagyományok továbbélése lesz a mai téma!

DE MIK IS AZOK A JAPÁN HAGYOMÁNYOK?

Először is le kell szögeznünk (százas szöggel), hogy a téma nem egyszerű. Mi több, bonyolult! Japán ugyanis egy bonyolult társadalom, akárcsak mondjuk Magyarország. Persze ezt még súlyosbítja egy érdekes ellentmondás, miszerint Japán egyfelől a világ egyik legmodernebb országa, másrészt viszont rendkívül hagyománytisztelő és konzervatív. Ráadásul azok a bizonyos hagyományok teljesen más alapokra épülnek, mint amit a „nyugatias" modern társadalom megkíván. Szóval az egész igencsak össze van kuszálódva, és igazából sok született japán (különösen, ha fiatal) sem biztos abban, mit is jelentenek az országuk tradíciói.

Íme egy kissé meglepő, ám tipikus példa: mi Japán nemzeti sportja? Ha egy külföldit kérdezünk, rögtön a szumót, a karatét, esetleg a kendót fogja emlegetni. Azonban tíz japánból legalább kilenc, ha a kedvenc sportjáról kérdezik, gondolkodás nélkül rávágja: BASEBALL! Illetve *yakyuu*, ami a baseball japán neve. Ha valaki most reflexből átkozni kezdi a második világháború utáni amerikai megszállást és a jenki kultúr-imperializmust, akkor nagyot téved; a japánok már a háború előtt is baseballoztak. Igaz, hogy a játékot Amerikából importálták, de jóval korábban: a Meidzsi-korszakban, a század elején. Teljesen önként, mindenfajta kényszer nélkül. Ugyanúgy, ahogy például az írásukat is szinte egy az egyben a kínaiaktól vették át anno. Akárcsak a buddhizmust, ami azóta is harmonikusan együtt és az eredeti japán sintó-val. Vagyis nincs abban semmi különös, hogy a szigetország kultúrája folyamatosan „idegen" elemekkel bővül, így volt ez ezer éve is…


A Zen kolostor udvara


Yukatás csinibaba

Persze, azért Európában mindenkinek elég jól kialakult elképzelése van arról, hogy milyen is a tradicionális japán világ: művészi kivitelű szamuráj-kardok, kimonós gésák, teaszertartás, Zen-buddhizmus. Ezek a dolgok valójában az Edo-korszak (a 17-dik század elejétől a 19-dik közepéig) jellegzetes vonásai, és maguk a japánok is ezt tekintik „eredeti" hagyományaiknak. Tokióban ezekből már nagyon keveset látni, ha valaki bambuszerdőt, hagyományos papírfalú házakat és gondosan manikűrözött japánkerteket akar látni, annak érdemesebb Kiotóba vagy Kamakurába, az ősi Ja-


Utcai Bonsai kiállítás

pán fővárosába látogatni, ahol mindez még épségben megtalálható. Vagy pedig, ha türelmes és hosszabb időt tölt el itt, Tokió betondzsungelében is felfedezhet olyan eldugott kis helyeket, ahol mintha megállt volna az idő. A felhőkarcolók árnyékában néhol apró kis „falvak" maradtak fenn, ódon faházakkal, apró szentélyekkel, vagy akár működő Zen kolostorokkal. Ezek ma is élő közösségek, ahol mindenki ismer mindenkit, és az arra tévedő idegent alaposan megbámulják. Persze ilyen környék már nem sok van, az is csoda, hogy eddig kitartottak a metropolisz nyomása alatt. Szóval a hagyományok azért jelen vannak a japánok életében. Hogy pontosan mennyi él még belőlük, azt nagyon nehéz megmondani; ebben a cikkben épp csak meg tudok említeni néhány érdekességet.

KATANÁK ÉS KIMONÓK

Itt van először is minden kardok királya, a legendás *katana*. Gondolom senkit sem lep meg, ha elárulom, manapság már senki sem mászkál az utcán kardokkal az övében (természetesen a törvény is tiltja az ilyesmit). A katana azonban továbbra is hihetetlenül nagy becsben tartott nemzeti jelkép. Még egy újonnan készült darab is méregdrága, egy eredeti középkori kard pedig már a műkincsek kategóriájába tartozik, ennek megfelelő csillagászati értékkel. Ezeket a „nemzeti kincs"-nek nyilvánított fegyvereket ki sem szabad vinni az országból, és a legtöbben csak a múzeumokban, üveg mögött lehet gyönyörködni. A legszebbeket a Tokiói nemzeti múzeumban láttam, szinte hihetetlen, hogy egy kard akár ezer évvel a készítése után is ilyen tökéletesen megmaradjon, mint ezek. Azért a katanát körülszövő legendákban lehet vala-


Tokiói fiatalok yukatában

mi… Azért magánkézben is vannak még ősi kardok, általában apáról-fiúra öröklődtek évszázadokon keresztül. Ezek a tulajdonosok leféltettebb kincsei közé tartoznak, idegen általában nem is láthatja őket, nem, hogy megérintse! Büszkén állíthatom, hogy nekem abban a kivételes szerencsében volt részem, hogy egy ismerős japán család feje *megengedte*, hogy a kezemben tartsam 400 éves katanáját, mégpedig *kihúzva a hüvelyéből* (nehéz érzékeltetni, hogy ez mekkora szó, de higgyétek el, ***nagy!***). A tokból való kihúzás érzékeny műveletét a tulaj természetesen maga végezte el (a pengét ugyanis nem, hogy kézzel érinteni tilos, de még rálehelni sem szabad!). Különben a katana-tulajdonosok közül sokan nem csak a vitrinben gyönyörködnek kedvencükben. A kendó (vívás) és iaidó (kardrántás) igen népszerű sportok


Tokió leghíresebb buddhista temploma


Templomi jósda

(ha nem is annyira, mint a baseball), így a lakosság egy viszonylag jelentős hányada (férfiak és nők is) *igenis tud bánni* a szamurájok fegyverével. Tanulság: ha kardot lopni megyünk, nem árt, ha vigyázunk magunkra…

A kimonó sokkal békésebb, de ugyanolyan fontos alkotása a hagyományos japán iparművészetnek, mint a katana. Ahogy a kardoknál, a kimonók között is vannak drága, méregdrága, valamint megfizethetetlenül drága modellek. Az igazán művészi kivitelű, tiszta selyem darabok annyira értékesek, hogy például nem is olyan régen még a japán családok a megtakarításaikat *kimonóba* fektették, így ezek a ruhák tulajdonképpen ugyanazt a funkciót látták el, mint Európában a családi ékszerek. Ennek megfelelően a viseletük is kizárólag vasár- és ünnepnapokon szokás. Persze manapság már egyre kevesebben, és egyre ritkábban hordanak kimonót, akkor is főleg az idősebbek. Illetve van egy ünnep, amikor a 3, 5, és 7 éves gyerekeket színpompás kimonóba öltöztetve elviszik a szüleik egy sintó templomba, hogy az istenek áldását kérjék rájuk. Természetesen a hagyományos ruhadarabok készítői is igyekez-


Szép a bolondok élete (awa-odori)

nek haladni a korral. A tradicionális minták mellett manapság már modernebbeket is használnak, így történhetett meg, hogy a legutóbbi ilyen gyerekünnepen (egyébként a neve *shichi-go-san*, vagyis *hét-öt-három*) egy kislányt Hello Kitty rajzfilmfigurákkal díszített kimonóban láttam feszíteni anyukája oldalán. A tizen- és huszonéves fiatalokat is igyekeznek visszahódítani a farmer és póló bűvköréből. Elsősorban nekik árulják a *yukatát* vagyis nyári kimonót. Ez egy jóval olcsóbb, könnyű anyagból készült kimonószerű köntös, amit sokkal egyszerűbb viselni, és kényelmesebb is, mint „felnőtt" társa. Nyáresti szerelmes andalgáshoz, különösen tűzijáték-nézéshez népszerű viselet a yukata, ilyenkor az egyébként divatmániás japán lányok is visszatérnek őseik hagyományaihoz.

Ja, és persze az esküvőkön is kimonó a „kötelező" viselet. Persze ez sem ilyen egyszerű, ugyanis manapság az az igazán divatos és menő dolog, ha valaki *két* esküvőt tart. Egy hagyományos japánt, sintó szertartás szerint, valamint egy nyugati stílusút,


Shichi-go-san

keresztény templomban, pappal. Amivel ugye csak az a gond, hogy Japánban enyhén szólva nem hemzsegnek a keresztények (a számuk a népesség 1 százaléka alatt van), így templomból és papból sincs túl sok. Persze a leleményes japánok ezt is megoldották valahogy. Mivel nekik a keresztény vallás meglehetősen idegen, nem ragaszkodnak a felszentelt helyekhez. Egy elegáns hotel lobbyja például bőségesen megteszi katedrális helyett. Ami pedig a papot illeti… Hát itt már komolyabbak az elvárások! Az illető legyen mindenképpen európai vagy amerikai (vagyis fehér), lehetőleg magas, szőke és középkorú. Az sem árt, ha jóképű és ragyogóan fehér fo-

gakkal rendelkezik. Hogy felszentelt pap legyen? Á, az itt senkit sem érdekel. Ami azt illeti, az sem baj, ha egyáltalán nem is vallásos. Elég, ha szép angolsággal el tudja mondani az esketési szöveget (vagy bármilyen szöveget, hiszen valószínűleg úgy sem érti senki), és jól áll rajta a miseruha. Gondolom ezek után magatoktól is kitaláljátok, hogy sok Tokióban élő külföldi keres igen szép pénzeket azzal, hogy másodállásban japán esküvőkön papként haknizik...

KANDZSIK ÉS KAGURAZAKA

Nem lehet teljes egy japán hagyományokról szóló beszámoló anélkül, hogy ne említenénk meg a nyugati ember számára már-már misztikusan idegen japán írásrendszert. Természetesen jó japán szokás szerint ez sem úgy működik, ahogyan azt európai ésszel gondolná az ember. Először is a japánoknak nem egy írásrendszerük van,



Rózsaszínű tánccsoport (awa-odori)

hanem *három*. Hogy igazán bonyolult legyen a dolog, mindegyiket használják, akár egy mondaton belül is, csak más-más célra.

A Hiragana viszonylag egyszerű karakterekből álló szótagírás, amit főleg japán nyelvtani szerkezetek, végződések jelölésére használnak (a japán nyelv ugyanúgy toldalékolja a szavakat, mint a magyar), de elvileg bármilyen japán szót le lehet írni



Kamakurában még láthatjuk az ősi japánt

vele (a gyerekek meg a hülye külföldiek főként hiraganával írnak). A Katakana szintén szótagírás, elsősorban idegen szavak leírására való (pl. hamburger, depaato, stb.). Na és persze ott a híres-nevezetes Kandzsi, ami több ezer észveszejtően bonyolult írásjelet takar. A kandzsit, mint annyi minden mást, külföldről vették át a japánok, ez esetben Kínából (a Kandzsi szó jelentése egyébként „kínai írásjel"). Az egy dolog, hogy mivel a karakterek szavakat és fogalmakat jelölnek, gyakorlatilag szinte minden szóhoz külön írásjel (vagy jelkombináció) tartozik. De hogy ne legyen túl egyszerű (?) a dolog, egy kandzsinak többféle kiejtése és jelentése is lehet. De ha ez esetleg még mindig nem eléggé zavarná össze a kedves külföldit, egy hangalak (*pl. dai*) akár tízféle jelentéssel is bírhat, mindegyik különböző kandzsival leírva. Tehát egy japán szó leírását csak akkor kísérelhetjük meg, ha pontosan értjük a jelentését és pontosan tudjuk, hogy éppen milyen kandzsi tartozik hozzá. Ezek után jó japántanulást!

Végül, de nem utolsósorban elmesélem egyik legkellemesebb találkozásomat a japán tradíciókkal. Még a nyáron történt, hogy Masa barátom feleségével, Naoko-val meghívtak Kagurazaka kerület (ahol laknak) *awa-odori* fesztiváljára. Először is érdemes Kagurazakáról pár szót ejteni. Na, ez egy olyan része Tokiónak, ahol még megmaradt valami a régi Edó hangulatából. Nevezetesen a Gésa-házak. Igen, Kagurazakában még mindig vannak igazi gésák, akik horribilis összegekért szórakoztatják a japán felső tízezert. Egy ilyen intézménybe külföldinek szinte esélye sincs bejutnia, hacsak nincs nagyon jóban mondjuk egy japán parlamenti képviselővel, úgy-



Jobb mint a Love Parade (awa-odori)



Itt akár Andzsin-szan is lakhatna

hogy gésáról sajnos nem tudok képet mutatni (talán majd ha eljutok Kiotóba). De Kagurazaka egyébként is nagyon büszke a hagyományaira, ennek egyik gyöngyszeme az awa-odori. Az *awa-odori* egy Dél-Japánból származó karnevál, jelentése: bolondok tánca. Leginkább egy farsangi felvonulásra hasonlít, csak itt jelmezek helyett színpompás japán paraszti viseletben feszítenek a résztvevők. Hatalmas csinnadrattával táncol végig a menet a kerület főutcáján, és közben olyasmit kiabálnak a bámészkodó tömegnek, miszerint ugyan ez a bolondok tánca, de az is ugyanolyan



A lányok természetesen gyönyörűek (awa-odori)

bolond, aki nézi, úgyhogy akár nyugodtan be is állhatnának közéjük. Masa és Naoko, helyesen mérve fel szellemi képességeimet :), meghívott táncosnak a saját lakónegyedük csapatába. Ennek megfelelően hetente eljártunk a helyi sintó szentélybe, ahol a papok vezetésével megtanultuk a leginkább techno-diszkókban látható „szeletelésre" emlékeztető tánclépéseket. Mivel én voltam az egyetlen külföldi, nagy kuriózum-



Ha beindul a buli (awa-odori)

nak kijáró tisztelettel fogadtak, és hamarosan már egy született japán falubolondja profizmusával kurjongattam én is hogy aszongya: *O-yatto-yatto*! Vagy magyarra fordítva: Ihaj-Csuhaj!

Maga a fesztivál két napon át tartott, két éjszaka vonultak végig a bolondok a lampionokkal kivilágított Kagurazakán. Az első este sajnos gyáván megfutamodtam, ugyanis akkora monszuneső zúdult a nyakunkba, hogy tánc helyett inkább úszásra



Ez a kard EZER éves



Esküvői menet



Elsőbálozók (awa-odori)

emlékeztetett a dolog. Ez különben a japánokat kevéssé zavarta, ők még vagy három órán át ropták a zuhogó esőben. Második éjjel viszont már szép időnk volt, úgyhogy immár zavartalanul produkáltuk magunkat jó pár százan a több ezres tömegnek. Mondanom sem kell, itt is nagy feltűnést keltettem, mint „tiszteletbeli" japán,



Egy igazi Zen kolostor

különösen a nézőközönségben elvegyült amerikai turisták körében. Az este végeztével a tánccsoportok együtt vacsoráztak és ittak egy *izakayá*ban (japán kocsma), és a szomszédok igazi jó barátokként búcsúztak el egymáskor. Akkor megértettem, hogy ennek a különleges országnak a tradíciói ma is mennyire élnek, és milyen fontosak az emberi kapcsolatok ápolásához még egy olyan hipermodern metropoliszban is, mint Tokió.

BIG



A kezemben egy négyszáz éves kardot tartok



BIG IN JAPAN PART 7.

Kellemes Karácsonyt, Boldog Újévet, valamint viszonylag fájdalommentes kijózanodást kívánok minden kedves és kedvetlen olvasónak! Hát ez is megvolt, sikeresen letudtuk 2003-at, és bizakodva nézhetünk a jövő év háborúi, terrorcselekményei és újfajta járványai elé. Persze ne legyünk ennyire negatívak, azért sok jó dolog is történt tavaly a világban. Például megjelent a Knights of the Old Republic, hehe.

A magam részéről szerencsésen eltöltöttem első Karácsonyomat és Szilveszteremet Tokióban, távol családtól, otthontól, barátoktól. Őszintén bevallom, kicsit tartottam az ünnepektől, hiszen ilyenkor az ember általában nemigen mozdul ki otthonról, és nagyon nem szeret egyedül lenni, főleg nem a Földgömb túlsó végén. Szerencsére, mint kiderült, aggodalmam alaptalan volt; egyrészt háromnegyed éves ittlétem alatt elég barátot és ismerőst sikerült összegyűjtenem ahhoz, hogy ne legyek egyedül, másrészt Tokió nem az a város, ahol egy magamfajta szemfüles fiatalember unatkozni tudna. Na persze, az itteni ünnepek hangulata (mint minden más is) teljesen eltér attól, amit Magyarországon és Európában megszokhattunk. Ezért is döntöttem úgy, megosztom veletek, mit is csinál egy szegény külföldre- és ágrólszakadt hazánkfia, ha Japánban éri a karácsony. Tehát a mai téma:

ÜNNEPEK TOKIÓBAN

Kezdjük először egy kis történeti áttekintéssel. Először is, aki egy kicsit is jártas a Távol-Keleti kultúrában (vagy csak egyszerűen használja a józan paraszti eszét), az tudja, hogy a Karácsony nem tartozik a hagyományos japán ünnepek



Virtuális akvárium

közé. Mivel a világnak ezt a táját a kereszténység (és szerencsére az azt kísérő gyarmatosítás is) nagyjából érintetlenül hagyta, a karácsony egészen a legutóbbi időkig gyakorlatilag ismeretlen volt. Valahogy úgy jött be ide is, mint hozzánk a Valentin-nap: a nagyáruházak és az üdvözlőlap-gyártók rájöttek, kár lenne kihagyni egy ilyen jó alkalmat a fogyasztók megkopasztására, úgyhogy elkezdték ezerrel népszerűsíteni az új ünnepet. A derék japánok pedig, akik amúgy is harapnak mindenre, ami nyugati és divatos, azóta is engedelmesen a *depaato*-k



Újévi visszaszámlálás

pénztárai elé járulnak minden december 24-én. Persze ebből egyáltalán nem következik, hogy az átlagos japánnak akár a leghalványabb segédfogalma lenne arról, mit is kell ünnepelni ilyenkor. Jellemző, hogy egész Tokióban összesen *három* darab karácsonyfát láttam, kizárólag bevásárlóközpontok udvarán. Azokat is leszedték december 25-én (!), szerintük az ünnep végeztével. A meséhez egyébként hozzátartozik, hogy a nagyobb depaato-k már november elejétől karácsonyi vásárt tartottak, így semmi kétségünk nem lehet afelől, mi is az egész felhajtás igazi lényege.

Persze igazságtalanság lenne azt állítani, hogy Japánban minden ünnep ilyen gátlástalan kommercializmusba fulladna, de hát a karácsony nem foglal el különösebben fontos helyet a japánok szívében és naptárában.

Annál inkább az Újév. Ázsiában az Újévnek mindenhol nagyon fontos vallási jelentősége van, igaz, a Meiji-restauráció előtt a japánok is inkább a kínai Hold-Újévet ünnepelték. Viszont tény, hogy itt manapság is az Újév az, ami nálunk a Karácsony. Ekkor összegyűlnek a családok, hagyományos újévi ételeket főznek, és együtt mennek éjfél után a buddhista templomokba és sintó szentélyekbe. A nyugaton megszokott vad szilveszteri mulatozás itt hagyományosan nem divat. Szilveszter éjjel a mindig nyüzsgő Tokiói utcák kísértetiesen csendesek.

Amit láthatjuk, Japánban az ünnepek gyakorlatilag pont fordítva működnek, mint otthon. A karácsony a bulizás és mániákus pénzköltés ideje, míg a szilveszter csendes, bensőséges családi ünnep, erős vallási töltettel. Ezek után jó kérdés, hogyan is ünnepelt Big Tokióban, 2003 december 24. és 2004 január 2. között.

KARÁCSONY SHIBUYÁBAN, ELŐSZILVESZTER ODAIBÁBAN

A Karácsony, érthető módon, nem volt egy nagy szám, egy magyar diáktársammal mentünk el Shibuyába szórakozni. A kerület szemet gyönyörködtetően fel volt díszítve, az utcákon még a szokásosnál is nagyobb tömeg hömpölygött, és az éttermek, kávézók dugig tele voltak. Éppen totálisan meg voltam fázva, valamint a ricsaj és tö-



Újévi üdvözlőlap by Big

meg szinte elviselhetetlen volt, úgyhogy egy kellemesnek mondható étteremlátogatás után hamar hazamentem, és inkább a családnak telefonáltam. Hát, karácsonyi hangulatból Tokió sajnos elégtelenre vizsgázott...

December 30-án viszont a szép tiszta, bár hideg idő arra inspirált, hogy ellátogassak Odaibába, ami remek döntésnek bizonyult! Először is elmagyarázom, mi is Odaiba. Odaiba az egyik legújabb Tokiói városrész, valamikor a nyolcvanas évek vége felé, a gazdasági fellendülés csúcsán kezdték el építeni a Tokiói öbölben. Ja igen, ha valaki esetleg nem tudná, Tokió tengerparti város, bár a méreteiből adódóan ezt csak akkor vesszük észre, ha hajlandóak vagyunk egy órát utazni a belvárosból a kikötőig. Szóval Odaiba Tokió egyetlen, igazán vízparti negyede, és kétségkívül a város legszebb része. Tele van olyan modern építészeti csodákkal, amikből egyenként is sok város idegenforgalma megélne, mint például a gigantikus Szivárványhíd, a Fuji TV sci-fi díszletnek beillő székháza, a teljesen önműködő, vezető nélküli magasvasút, vagy éppen a világ legnagyobb óriáskereke. Odaiba tehát hétköznapokon is nagyon érdekes hely, szilveszter előtt viszont hatalmas utcabállá változtatták a Fuji TV környékét, lézershow-val, jópofa standokkal és igen különös fellépőkkel. Az attrakciók közül különösen nagy élményt nyújtott életem első élőben látott J-pop bandája. A *J-pop* (vagy ahogy a japánok ejtik, *dzséjpoppu*) a japán popzene közkeletű elnevezése. A japán popzene pedig hatalmas biznisz. Ugyan a sztárok Ázsián kívül általában teljesen ismeretlenek, ez azonban így is akár *százmilliós* nagyságrendű rajongótábort jelent, vagyis nem sokkal kevesebbet, mint akár a legnagyobb amerikai együtteseknél, az európaiakat pedig messze lekörözik. A J-pop



Tenno Heika Banzai!

emellett egy sajátos stílust is jelent, ami ugyanolyan jellegzetesen japán, mint mondjuk a manga. Nekünk, európaiaknak, mondjuk a vadul kawaii, napsugaras-szirupos, sikoltozóan „*genki*", azaz „lelkes" J-pop életérzés meglehetősen röhejesnek tűnik, a lányos arcú japán feka-gangszta utánzatokról nem is beszélve, akik iszonyatos kiejtéssel próbálnak angolul rappelgetni, de itt a helyi sztárok (akik általában tinédzserek, vagy éppen hogy elérték a húszat) gyakran ismertebbek és népszerűbbek, mint mondjuk Robbie Williams vagy Britney Spears. Az előadók között vannak egészen tehetségesek is, meg persze rengeteg egyslágeres tiszavirág, de ami a pénzt és a felhajtást illeti, a J-pop mindenképpen ott van a világ élvonalában. A pop-együttes után még két műsorszámot láttam, az egyik egy plüsskutyának öltözött valaki volt, aki



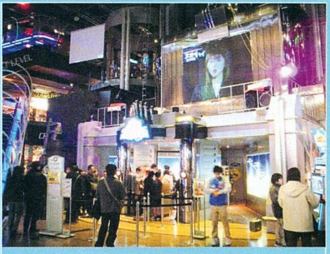
Tájkép buli után



Shibuya karácsonykor

vagy tizenöt percig illegette magát a színpadon, fogalmam sincs minek, mindenesetre nagy tapsot kapott... Végezetül két szexis *gajdzsin* (vagyis külföldi) hastáncosnő lépett fel 10 négyzetcentiméter flitterbe öltözötten a férfiközönség legnagyobb gyönyörűségére. A lányok amúgy megérdemelnék a Munka Hőse érdemrendet a mínusz öt fokban szinte meztelenül előadott produkciójukra. :)

Ezek után ellátogattam oda, ahová már régen terveztem: Odaibában van ugyanis a SEGA Joypolis nevű mega-játékterme. A múltkor már írtam az Ikebukuro-ban található GIGO-ról, hogy az távolról sem a legnagyobb Japánban. Így is van, ez a dicsőség ugyanis a Joypolis-t illeti! A kb. Lehel-piac méretű monstrum nem is csak egyszerű játékterem, hanem gyakorlatilag egy high-tech elektronikus vidámpark. A belépő ára ugyan elég borsos (átszámítva kb. 6000 Ft), de ezért szinte mindent kipróbálhatunk, a virtuális ejtőernyős ugrástól kezdve a 3D-s őserdei utazáson át egészen a tipikusan japán „kísértetház" attrakciókig, ahol sötét szobákon kell végigsétálnunk, miközben darabolós gyilkosságok igen élethűen kivitelezett utánzatai segítségével „gyönyörködhetünk" a falakról ízlésesen lecsorgó



Sega Joypolis

belekben... Megtalálhatók itt továbbá a SEGA legjobb játékgépeinek igencsak felturbózott változatai is. Általában négy-öt gép sorba kötve, hogy igazi bajnokságokat lehessen tartani. A legjobban a SEGA GT tetszett, ahol IGAZI és teljesen élethűen mozgó versenyautókba ülve lehetett vezetni egy hatalmas panoráma-kivetítő előtt. Az élmény vészesen közel van a virtuális valósághoz... Akárcsak az F-ZERO Cycraft, egy levegőben függő, minden irányban mozgó kabin, amibe beleülve a F-Zero AX ötször akkora élmény! Említést érdemel még a virtuális akvárium is, amiben hihetetlenül szép grafikájú halakkal lehet játszadozni, pl. odaúsznak az ujjadhoz, ha megkocogtatod az üveget, vagy éppen riadtan elmenekülnek. Végül, de nem utolsósorban, itt találhatók a Világ Legfurcsább Játékgépei™. Azt eddig is tudtuk, hogy Japán a különösnél különösebb videojátékok hazája, de amit a Joypolis-ban láttam, az mindenen túltesz. Itt vannak például a GIGO-ban is megtalálható kártya-gyűjtögetős játékok. Említettem ugyebár RPG és foci változatokat. Na kérem, a Joypolis-ban van egy egész rakás *bogárgyűjtő* gép. Igen, jól hallottátok. A hozzávaló igen drága kártyákon különféle ízeltlábúak képei láthatók, ezeket bedugva a gépbe lehet velük csinálni...valamit. Hogy pontosan mit,



Régi ismerősök

azt máig sem sikerült kiderítenem. Aztán ott van ugye a virtuális guillotine... Esküszöm, nem viccelek, a fénykép a tanúm! A vértől mocskos penge alatt egy lyuk található „ide dugd be a fejecskéd, ha mered!" felirattal. Bedugtam. Pár másodperc múlva a bárd szisszenve lecsapott, és a nyakamat jéghideg permet spriccelte be. Ezt a cikket pedig szellemként diktálom egy ismert médiumnak... Ehhez képest már szinte hétköznapi szórakozásnak tűnnek az olyan gyöngyszemek, mint a kutyasétáltatás-szimulátor (természetesen virtuális kutyakakival), vagy a Tokyo Bus Guide nevű játék, ahol egy Tokiói BKV-sofőr nem túl eseménydús életébe kóstol-

hatunk bele, amint a megengedett 50 kilométer per órás sebességet szigorúan betartva menetrend szerint zötykölődünk állomástól állomásig. Vagy amitől végképp eldobtam az agyam, volt egy hely, ahol egy sötét kabinba beülve *esti mesét*, illetve kísértethistóriákat hallgathatunk japánul. *Hallgathatunk*, ugyanis kép az nincs, csak tök sötét. Ilyet...!

SZILVESZTER ROPPONGIBAN

Summa-summarum, az előszilveszter meglehetősen kellemesre sikeredett, de persze a másnapi bulizás volt az, ami el kellett döntse, milyen végső véleménnyel leszek a tokiói ünnepekről. Szilveszter napján először is meg lettem hívva egy japán családhoz egy kis hagyományos újévi főzőcskére. Igen érdekes kajákat volt alkalmam megkóstolni, a legtöbbnek ugyan nem tudom a nevét, és az alapanyagokról is csak halvány (nem is mindig biztató) sejtéseim vannak, azért a legtöbb majdnem ehető volt. Sőt, a főtt zöldség (na nem ám olyan, amivel ezelőtt valaha is találkoztam volna) kifejezetten ízlett. Az édesített szójababtúró szárított hallal már jóval kevésbé... Készítettünk továbbá hagyományos újévi üdvözlőlapokat is író-ecsettel, ahol meglehetősen jól szórakoztak azon, mennyire bénán rajzolom a kandzsikat. Jó vicc, én a magam részéről már arra is büszke voltam, hogy *legalább* valahogy sikerült leírni őket! A japán lányok persze külön pecsétet faragtak csak erre az alkalomra, hogy a lapokat illően a majom jelével lehessen lepecsételni (gondolom azért, mert 2004 a majom éve a kínai naptár szerint).



Puszi az 576 Konzol olvasóinak!



Nyuszifül!

A családias délután végeztével a haverokkal Roppongi irányába vettem az irányt. Roppongi Tokió egyik leghíresebb szórakozó-negyede, ugyanolyan ismert, mint Shibuya vagy Kabuki-Cho. Egyébként ez a Japánban élő külföldiek kedvenc városrésze is, úgyhogy a nacionalistább beállítottságú japánok néha *gajdzsin-gettónak* is nevezik. Való igaz, Roppongiban sétálgatva az ember néha inkább Amerikában érzi magát, mint Japánban. Ettől függetlenül a legjobb diszkók és szórakozóhelyek Roppongiban találhatók. Hosszú bolyongás után végül egy A-Life nevű intézményben kötöttünk ki, és bátran állíthatom, nem bántuk meg! Életem egyik legjobb szilveszteri bulijában volt ugyanis részem. Nem csak azért, mert a diszkó hatalmas volt és három emeletes, vagy hogy a jegyárban benne volt az étel és az ital, nem is csak azért, mert gyönyörűen nézett ki a hely és remek, dögös zenéket kevert a DJ, hanem a *lányok miatt*. Ennyi gyönyörű, kedves és mosolygós japán lányt és még nem láttam egy kupacban, de a japán-szakértő haverom sem! És ami a legjobb, mindenki természetesen és barátságosan viselkedett, nem volt „vetítés", arcoskodás, még a kidobók is úriember módjára tartottak rendet. Nem is volt semmi rendbontás, pedig a japánok aztán szeretnek inni, éjfélre már a lányok is igencsak cikcakkban közlekedtek a bár és a mosdó között... A buli természetesen reggelig tartott, mi pedig a leginkább kijózanító ambulanciára emlékeztető hajnali metróval hullafáradtan, de boldogan zötyögtünk haza.



J-poppu



F-Zero a csúcson

ÚJÉV A CSÁSZÁRI PALOTÁBAN

Bizony-bizony, Big az újévet (na jó, az újévet főként ágyban), egész pontosan január másodikát a japán császár, a *tenno* társaságában töltötte. Meg még pár millió japán alattvalóéban, aki szintén eljött a hagyományos újévi császári köszöntőre a Tokió közepén található hatalmas palotakomplexumba. Tudni kell, hogy a császári palota területe általában le van zárva a közönség előtt, kizárólag az év két napján, újévkor és az uralkodó születésnapján engedik be a népet, hogy tiszteletét tegye császára előtt. Jómagam is felkerekedtem, hogy a több ezer rendőr által vont biztonsági kordonon alapos motozás után átjutva, a hömpölygő tömeggel bebocsátást nyerjek az Edo-palota óriási és meseszép kertjébe (ami egy darabka japán középkor Tokió betonsivataga kellős közepén), és egy pillantást vethessek a napjában hétszer az erkélyről üdvözlő beszédet mondó Akihito császárra (akinek a nevét egyébként a japánok tiszteletből ki sem ejtik, csak tennoként emlegetik). Természetesen minden óramű pontossággal, tökéletesen volt megszervezve, semmi tülekedés, a látogatók fegyelmezetten felsorakoztak a hatalmas placcon, majd amikor pontban 12 óra 40 perckor megjelent a császári család a golyóálló üveg mögött, mindenki őrülten lengetni kezdte a magával hozott japán zászlót néhány „Tenno Heika Banzai!" (*Éljen Őfelsége a Császár!*) kiáltás közepette. Őfelsége ekkor kedvesen boldog újévet kívánt az összegyűlteknek, integetett egy kicsit, majd a biztonságiak kiterelték minket a várból, helyet csinálva a következő turnusnak.

Hát így teltek az ünnepek Tokióban, 2003 végén, Big-nek in Japan.

BIG



Előszilveszter Odaibában



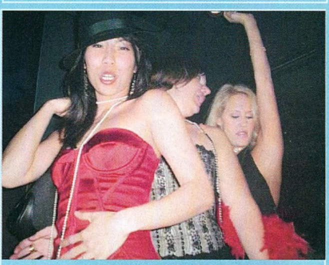
Igen, ez mind EGY játékterem



A Fuji TV épülete



Hastáncosnők fagypont alatt



Apu, ilyet kérek szülinapomra!



A világ legfurcsább játékgépei - bogárgyűjtés



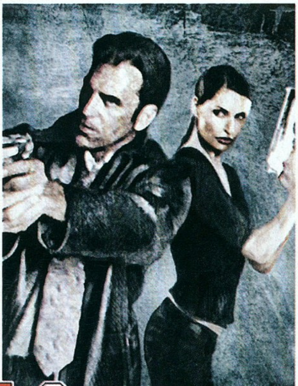
A Szivárványhíd

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

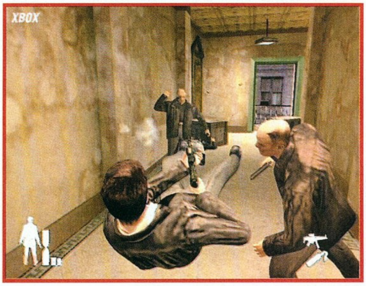


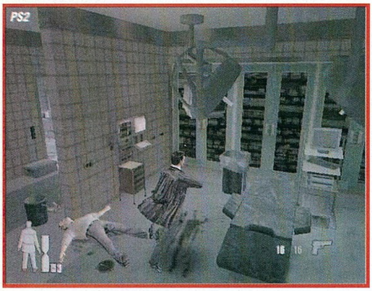












2001 decembere. Hóhullás, sikolyok...lövések. Új őrület szabadul el a megrögzött játékosok elméiben. A fájdalom kitölti a rendelkezésre álló teret, így mindenki, aki közelebbi kapcsolatba kerül a titokzatos alakkal, az együtt kapkodja a dilibogyókat. A nagymennyiségben fogyasztott kis pirula neve *fájdalomcsillapító.*

Szükség is van rá! Mert a játékban, ami a fenti időpontban lett kiadva...maximális fájdalom uralkodott. A főszereplő rendőr családját brutálisan lemészárolják, majd később még hajtóvadászat is indul ellene. Mire a program végére elértünk, már tisztában voltunk a megfelelően késleltetett fináléval. Ez a stuff *úttörő* volt a maga nemében. Nem hiába nyerte el a szaksajtó és a felhasználók elismerését. Jómagam is kilencféllel jutalmaztam a PS2 változatot 2002 januárjában.

Élvezet volt a cikket írni, hiszen nem tapasztaltam még talán soha olyan nyomasztó film noir hangulatot játékban, mint az MP-ben. A teszt el is nyerte az olvasók tetszését, mivel a hónap cikke lett a szavazás eredményeként, amiért természetesen azóta is hálás vagyok. De nem is lehetett rosszat írni erről az alkotásról. A Mátrix hatását le sem tagadható *bullet time* effekt, a karakteres főszereplő, a gyönyörű grafika, a remek zene/hangulat, vagy a csipetnyi okkult adalék és a finn mentalitás egyértelműen *kult*játékká emelték a stuffot. Igen... „Maximális Fájdalom" úrnak ma már kultusza van. Mivel a befejezés már utalt a folytatás lehetőségére, mindenki tűkön ülve várt. Megjelentek az első fejlesztői nyilatkozatok a rajongók által csak *Next Payne* (vagy Pain) néven emlegetett messiásról. Az előzetes képek, videók nagyon szépek voltak. Na, meg feltűnt egy kellemes külsejű hölgy is...méltán gondolhattuk: most talán lesz valaki, aki betölti a kedvencük szívében keletkezett űrt (családja elvesztése után). Ígértek fűt-fát rendesen, mint az lenni szokott. Amitől azonban féltünk: új arc került a fájdalom hősének imázsához. Mivel az első részt kis költségvetéssel, kevés idő alatt (relatíve kevés idő...) rakták össze a fejlesztők, szinte minden szereplőnek ők kölcsönözték a hangját/fizimiskáját. Ergo...majdnem egy házi készítésű programmal álltunk szemben (ami persze azért nem teljesen igaz). Mostanra ez megváltozott. Nagy sikerű előzmény: pénz és idő a folytatásra...ergo: színészek, jó kis dialógusok... És sajnos egy „pervollal mosott" főhős.

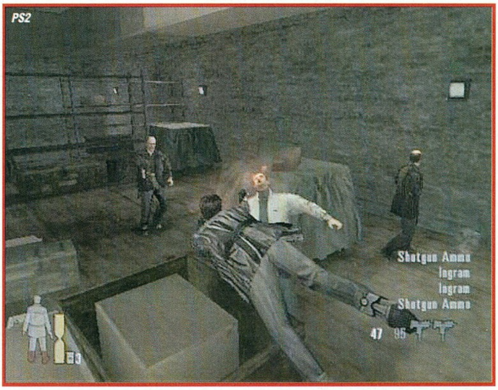
Hozzászoktunk a régihez. Ezért féltünk. Hozza vajon a megszokott minőséget az új figura? Meg úgy egyébként; sikerül olyat alkotni a finn Remedy „munkásainak", mint két évvel ezelőtt? A válasz a teszt végéig várat magára...

KACSINT A MÚLT... KEZDŐDIK A JÖVŐ

A lemez felpörgetése után megmutatkozik a közkedvelt Max Payne felirat, ami után a rögtön a főmenüben találjuk magunkat. Itt minden ugyanolyan, mint az előző epizódnál...a lehetőségek megmaradtak. Egyedül a háttérkép mutat eltérést, amin már az új Max, valamint csinos társa feszít. Meg kell hagyni...Maxi bácsi már elsőre is szimpatikus a megváltoztatott külsővel. Természetesen a Mona névre keresztelt leányzóval kapcsolatban sincs problémám. :) A dallam, ami beúszik, ismételten a régi verziót juttatja eszünkbe. Egyazon szomorkás dallam...először csellón játszva, majd a játék pár jelenetét összevágó klipben kicsit modernebb hangzásvilágban. Öröm a léleknek és a szívnek. A bemutató egyébként nagyon felpörgeti a játékost. Rövid, velős...folyamatosan megy benne az akció. Nem is bírtam sokáig magammal az első alkalommal: nekiveselkedtem a történetnek. Szégyenkezve bevallom: először nem a Martintól kapott PS2 korongnak estem neki, hanem inkább az X verziót kezdtem tesztelgetni. Ismerkedés gyanánt... Az ébredés után nem volt még elég információ a birtokomban, így korai lett volna véleményt formálni, de azt már láttam, hogy a folytatás nem nagyon tért el az előzmény által lefektetett alapoktól. Már elsőre is jó kis hentelésre számítottam, kevés újítással. A nézet külső. Avagy a már ismert *third person*. Az irányítás kábé ugyanaz, de nem is igazán találhatunk új mozdulatot, amihez a kiosztás megváltoztatása kellett volna.

KICSIT KOMOLYABBAN AZ ELSŐ ÉLMÉNYRŐL...

Kis csalódás, kis öröm. Kis csalódás azért, mert az első rész után világmegváltást vártunk. Rengeteg újítást. De ahogy nekiindultam az első pár pályának, már biztosan tudtam...lényegi változtatás nem történt. A jó jobbá tétele azonban nem bűn...már ha sikerül. Az öröm azért ért, mert ez a jobbá tétel tulajdonképpen tíz perc után is érezhető volt. A látvány ismét nagyon tetszetős lett, ahogy pedig mentem előre, el is ragadott a cselekmény. Át a hallucinációkon, át az életemre törő rosszfiúkon. Át mindenen, ami gátolni próbálja létezésemet. Ugrottam, lőttem, vetődtem, lassítottam, tárat cseréltem. Azután kezdtem elölről a mutatványt. A továbbvezető út megtalálása nem okozott gondot egyszer sem, végül rá kellett ébrednem: hajnal van, nekem pedig aludni kellene már. Le is tettem szépen az irányítót. Jó érzés volt ugyan lefeküdni a rövid kis ismerkedés után, de kicsit fájt a szívem. Nem azt a meglepetést...elemi erejű meghökkenést kaptam, amit vártam. Ami az első résznél fogott meg. Azonban hét pálya után még változhat a véleményem...gondoltam. Így sikerült kicsit megnyugtatni lelkiismeretemet.



AMIKOR MÁR TÚL VOLTAM A MEGPRÓBÁLTATÁSOKON

Nos...akkor sem az a teljesen elégedett sóhaj hagyta el ajkam, ami be volt tervezve. Most is jópofa közjátékok tarkítják a történetet, most is jó a hangulat, de valahogy ez így kevésnek bizonyult. Egy kezemen meg tudnám számolni, mi volt az ami igazán tetszett. Hogy? Kezdjek neki? Hát jó.

Először: a fizika. Eszméletlen lett. Még a kórházban járkáltam, amikor az első ellenfélbe beleszaladtam. Mondanom sem kell, a ravaszra ráragadt az ujjam, és addig lőttem, míg be nem lassult a kép, hogy mutassa az eltakart arcú valakit, miközben az nekiesett a háta mögötti polcoknak. Nem visszapattant róla, vagy csak simán leszedte a helyéről...szabályosan leamortizálta, talán pont úgy, ahogy az életben hasonló esetben történne. A testek eséstől/lövéstől függően reagálnak. Arrébb repülnek, magukkal rántanak mindent, kezükkel/lábukkal hadonásznak rongybaba stílusban. A tárgyak szintén úgy reagálnak a külső tényezőkre, ahogy kell. A falra erősített polcok összerogyadoznak leszakadnak, a földön/asztalon található dobozok, edények, egyéb használati eszközök borulnak, gurulnak. Az még nem is olyan nagy móka, ha nekik mész. Az igazi hepaj akkor van, mikor egy ellenfeledet lövöd valamelyik berendezési tárgynak. Öröm nézni a hirtelen elszabaduló káoszt.

Másodszor: zene/hangok. Igazából sok szót nem akarok pazarolni erre a témára, mert úgyis csak ismételném magam idővel. Legyen annyi elég, hogy a régről ismert alapmotívum is elégszer visszaköszön nekünk, de új zenei elvetemültségek is várnak ránk...legyen szó atmoszférikus zörejről, vagy akció dús jelenet aláfestéséről. A szinkron legtöbbször szintén remek. Audio téren tehát nem lehet ok a panaszra. Jó hallgatni a mjúzikot, vagy a néhol kicsit szarkasztikus dialógusokat.

Harmadszor: nem is lenne Max Payne a The Fall, ha kimaradt volna belőle a film noir. Természetesen most is ütős ez a része a játéknak. Aki nem tudja miről van szó, az vagy üljön le valamelyik MP rész elé, vagy tekintse meg mondjuk a méltatlanul elfeledett Dark City című csodát. Szerintem egyből megérti majd a hangulatnak/képi világnak ezt a formáját. A helyszínek, a közjátékok ontják magukból ezt a stílust, így elég könnyen rabul is ejti a második rész az erre érzékeny embereket. Én leginkább a tévékben futó kis szösszenetektől készültem ki.

Negyedszer: a totális őrület. Két éve kezdődött a totálisan agyament rémálmokkal. Vércsík követése, gyerekszobai jelenet, csecsemő sírása...satöbbi. Időnként felállt a hátamon a szőr. Most a kezdeti rémálmok, hallucinációk nem olyan durvák, de idővel bekeményítenek...azonban a valóságon még így sem tudnak túltenni. Mert ami a Mona otthonát nyújtó „vidámparkban" vár, azt nem találhatták ki épelméjű emberek. Nem akarom részletezni, de ne literszámra kiömlő vérre, gőzölgő belekre gondoljatok. Nem a gusztustalanságon van ugyanis a hangsúly.

Ötödször: a történet. Most még jobban ki lett dolgozva, mint az előzményben. Össze-vissza van facsarva időnként, és még a végére is tart meglepetéseket. Ezért legalább egyszer kötelező is végigjátszani. Igazából ezek azok, amik összességében mindenképpen tetszettek. Persze van még pár apróság (például a láthatóan nem gyerekkorban lévő célközönségnek készített „szerelmi" jelenet, amiben a közkedvelt Sucks kisasszonynak egy képkocka erejéig a melle is kivillan a trikó alól), de azokat hosszú lenne mind leírni. Ami nagyon nem tetszett: ismét rövid! *Nagyon rövid!* Pár óra alatt végigjátszható (4-7 óra nehézségtől, játékosi tapasztalattól függően). Többször meg csak az nyomja le, aki nagyon rá van kattanva Max világára. Tehát vegyük egyszeri szórakozásnak. Ami szomorú. Ezek után ott van a kevés újítás. Jó hogy a fizika fel lett javítva. Jó, hogy lassítás alatt irtó pózer, ahogy főhősünk tárat cserél. Nagyszerű a filmes hangulat végig (kezdve a szereplők stílusos bemutatásával), meg szuper minden...de szerintem összességében ez akkor is kevés. Iparos munka. Talán még várni kellett volna vele. Szerintem azoknak való leginkább, akik igen komoly lövöldére vágynak, vagy szerették az előző részt. Akik már azzal sem szimpatizáltak, azokat ez sem fogja meggyőzni. Főleg, hogy a főszereplő úgy fut, mint egy idióta. Tehát óvatosan a közeledéssel. Főleg a PS2 tulajoknál. Mindjárt megtudod, miért.

PS2 VS XBOX

Páran talán elhajtanak majd a búsba, de ezt most akkor is le fogom írni... A PS2 verziót ebben a minőségben **nem szabadott volna kiadni!** Amikor megszereztem az X verziót, nem is értettem, hogy Martin miért húzza le annyira a progit. Mikor beraktam a Sony átiratot, rögtön megértettem. Az rendben, hogy a hardverek különbsége miatt kicsit gyengébben muzsikál majd esetleg a PS2 (elég komoly PC kell pl. a játék normális futtatásához). De amit tapasztaltam, az már-már rémisztő volt. Csúnyácska textúrák, sokszor kidolgozatlan terepek. Ami pedig a legfontosabb: olyan szinten hosszú a töltögetési idő, hogy teljesen elveszi a közjátékok élvezetének élményét a játékosoktól. Mész egy kicsit, teljesen lemerevedik a kép vagy öt másodpercre. Utána még töltés is, azután ismét várakozás, és csak ezután folytatódik a kaland. Az X verzió is kicsit fel van szabdalva a történeti bevágások által, de ott legalább viszonylag folytonos, gyors minden...valamint jóval szebb is. Nem hazudok, látványos különbség van a két változat között. Aki teheti, az emiatt inkább a dobozos verzióval szórakozzon. Akinek meg „csak" PS2 van, az „amiről nem tudunk, az nem is fáj" alapon közelítsen majd az MP kettőhöz. Kár, hogy nem dolgoztak többet a konverzión, mert úgy nagyobb sikereket érhetett volna el. Na de most már mindegy. Számomra marad az X-es korong. Inkább azt gyűröm.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

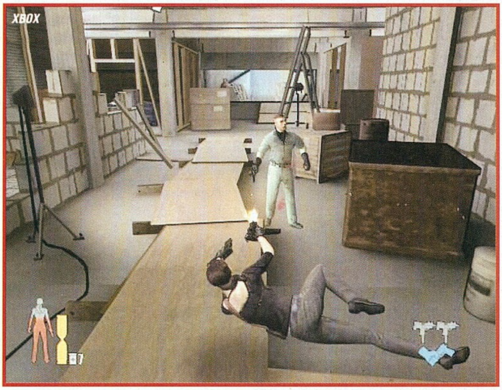
„FÁJDALOM" ÉS „SZÍVÁS" EGY ZSARU ÉLETE













MARTIN BELESZÓL!

A játék PS2 verziójának teszteléséig jutottam el, mégpedig úgy, hogy Tony Józsi Hawk kollégám nyomta, én meg hangosan röhögve kommentáltam. Botrány emberek, *botrány*! PS1 színvonalú, moslék, PS2 gyalázó grafika, minőségtelen akciójelenetek, idiótaság a köbön! Egy baromság az egész. Én egy forintot nem adnék érte... X-en csak belenéztem, ott tényleg sokkal szebb a látvány, de a kedvem sajnos már elment Max Payne-től...

MAXPAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ROCKSTAR / REMEDY

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 18 blokk

✔ Szép, hangulatos, jól kezelhető, szomorkás
× Sajnos kevés újdonsággal... néha túl sok közjátékkal

8 pont

MAXPAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ROCKSTAR / REMEDY

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1138KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ Jó a fizikája, nagyon hangulatos folytatás
× Ezzel a külsővel, meg a sok várakozással idegesítő, nem szórakoztató

6 pont

I-Ninja™

HOL A FEJED, SENSEI?



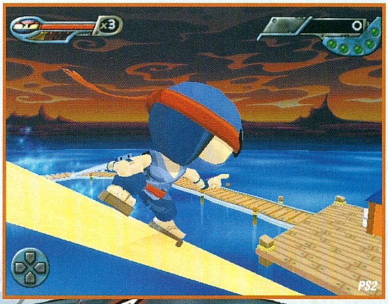
Ejj, kicsi ninja, de rosszkor sikerült neked megjelenned! Jöttél volna korábban (mondjuk ősz elején), vagy vártál volna még egy picit (úgy tavasz elejéig), és akkor mindjárt nem lennék olyan nagy gondban veled kapcsolatban. Te ugyanis tipikusan olyan játék vagy, aminek nagyon tudunk örülni március-április magasságában, mikor a hóval együtt a normális játékkínálat is minimálisra olvad. Így azonban a radar alatt maradtál, maximum a platformjátékok rajongói fórumain beszélnek rólad, ahol pár fanatikus próbálja győzködni a többieket arról, hogy karácsonyi nagybevásárlás előtt megjelent neves címek (jelesül: Jak II, a Ratchet and Clank folytatása és persze a remek Prince of Persisa: The Sands of Time) mellett azért te is megéred a pénzed, ha valaki decens ugrálós-csapkodós szórakozásra vágyik.

A GONOSZ O-DOR ÉS AZ Ő ÖRDÖGI HADSEREGE

Volt egyszer, hol nem volt, egy mesebeli világ, amit az egyszerűség kedvéért csak a Világnak hívtak. Itt lakott a kicsi ninja és az ő mestere (a sensei, ugye), akik boldogan és rendszeresen szabadították meg a Világot a gonosztól. A mi apró ninjánk éppen egy sárkányt segített át a túlvilágra, mikor véletlenül belebotlott egy vörösen világító kőbe, a Rage Stoneba. Mestere figyelmeztetése ellen felvette, kigúvadtak a szemei, pörgött-forgott-csapkodott a levegőben – szegény sensei pedig messze repült. A kicsi ninja nagy bajt csinált: a mester teste békésen pihent egy szikla szomszédságában, a feje meg két méterrel arrébb, a szikla tetejéről nézett vissza rá – héroszunk a hirtelen beállt berserk üzemmódban sikeresen *lefejezte* az öreget. Egy igazi ninjamestert egy ilyen kellemetlen kis baleset persze nem akadályoz meg abban, hogy tovább osztogassa a vaskos tanácsait. A jó sensei villámgyorsan visszatér szellem formában, és közli megszeppent hősünkkel, hogy ismét az ő kezében a Világ sorsa: össze kell gyűjtenie a maradék Rage Stone-okat, és mellesleg meg kell fékeznie a világuralomra törő nagyongonosz O-Dort és szörnyűséges robotninja hordáit.

A fentebb vázolt történet nem csak első pillantásra soványka, még sokadikra is, mi több, később sem nagyon viszik túlzásba a sztori bonyolítását a fejlesztő urak. Oké, egy platformjátéktól nem várjuk el, hogy az RPG-ket vagy a kalandjátékokat megszégyenítő csavaros történettel rendelkezzenek, de ENNÉL azért manapság már illene valamivel többet adni. Az I-Ninja epizodikus kaland: a Világ öt nagy területre oszlik, a Robot Beachről indulva a Bomb Bay-en, a Jungle Falls-on és a Mountin George-on keresztül jutunk el végső összecsapásnak helyt adó Moon Base-ig. Az egyes epizódok hubként funkcionálnak: egy nagyobb „főterületről" nyílnak az egyes pályák, ha egy epizódon belül teljesítettük a kötelező pályaszámot, megnyílik a főkapu, és ugorhatunk tovább a következő fejezetre. A pályák csokorba kötése tulajdonképpen nem rossz dolog (nem-lineáris jelleget kap tőle a játék) de a normális történetmesélésnek keményen odacsap: az epizódok elején kapunk egy pármondatos eligazítást („A gonosz O-Dor itt gyártja a fegyvereit, szabotálnod kell a termelést"), és ennyi, mehetünk Isten hírével, plusz információt majd csak a pályákra való belépés előtt vágnak a fejünkhöz (a sensei szelleme okosít ki minket röviden a teendőkről). Annak ellenére, hogy az Argonautnál (ők állnak az I-Ninja mögött) a híres-neves ex-Disney animátort, Don Bluth-t (*Őslények Országa*, de ő követte el a *Gyűrűk Ura* vitatott minőségű rajzfilmváltozatát is) kérték fel az animációs betétekhez szakértőnek, nincs túl sok belőlük, és noha aranyosak, nem emelkednek túl az utóbbi két-három évben megszokott színvonalon.

A játék grafikája, meg úgy általában a vizuális prezentáció viszont teljesen rendben van. Átlagon felüli teljesítményről ugyan itt sem beszélhetünk, de az I-Ninja biztos kézzel felel meg a platformjátékokkal szemben manapság támasztott grafikai elvárásoknak. A karakterek piszok jól el vannak találva: a hírek szerint a fejlesztőcsapat kezdetben egy normális „gyerek-ninjával" kísérletezett, de aztán túlságosan unalmasnak és megszokottnak találták – így kapta meg héroszunk a végleges super-deformed (kis test-nagy fej) formáját. Ismét japán kifejezést rángatunk elő a szótárból: az I-Ninja egész egyszerűen kawaii, azaz aranyos, cuki, lehet szeretni a kis ürgét. Az ellenfelek hasonló elvek szerint lettek megalkotva. A ránk támadó rosszcsont Ranx-ok (ők lennének az ellenséges robotnindzsák) hősünkhöz igazodva hatalmas lufi fejjel rendelkeznek, és az egyéb opponensek sem vehetők komolyan egy pillanatig sem. A környezet nem dúskál a poligonokban (aki a Prince of Persiát megszégyenítő részletességet vár el az I-Ninjától, hatalmasat fog csalódni), a változatos textúrák és a vibráns színek (néha túlzottan is vibránsak: a naplemente bíborba hajló színvilága kizárólag egy ilyen jellegű játékban süthető el, bárhol máshol megmozdult volna tőle a gyomrom :-) viszont kellő hangulattal és stílussal festik széppé az első blikkre átlagosnak tűnő grafikai összképet. A főhős animációja és mozgáskultúrája szintén okés, az ellenfeleké már kevésbé – a kicsi ninja akrobatikus mozgásához képes ők bizony néha elég lomhán és esetlenül mozognak. Ha nagyon grafikai párhuzamokat akarnának keresni, a Ratchet and Clankot lehetne felhozni példának: az I-Ninja néhány pályája nyugodtan szerepelhetett volna az Insomniac őrült platformjátékában (még akkor is, ha a Ratchet meglátásom szerint egy fokkal szebb anyag).



IDE NEKEM A FEKETE ÖVET!

Az I-Ninja doboza hatvannégy pályát ígér, ami még a keményvonalas platform-bűvészek számára is igen tisztességes számnak tűnhet – egészen addig, amíg ki nem derül, hogy a 64 pálya valójában inkább húsz-huszonöt. A közel háromszoros szorzó az I-Ninja sajátos (ehh, Likvidke, dehogy sajátos, láttunk már ilyet máshol) felépítéséből következik: az öt világ porciónként ugyan csak négy-öt pályát kínál, de ezek többször is teljesíthetők, plusz néhány minigame is csatlakozik hozzájuk – így jön ki a fentebb olvasható szám. Egészen pontosan: az I-Ninja 64 megszerezhető *grade*-et kínál. A grade a pálya végi jutalom, egy kis ikon, ami a megszerzése után bekerül a több részre osztott grade-számlálóba: ha itt megtelik egy sor, akkor „szintet lépünk", ami esetünkben azt jelenti, hogy kapunk egy új övet. Övből hatféle van (fehér, sárga, zöld, kék, vörös és fekete), és a pályák megnyitásánál játszanak szerepet. Néhány pályát ugyanis meghatározott színű energiamező véd: ide csak akkor tudunk bejutni, ha (legalább) ezzel megegyező színű öv van a derekunk köré tekerve. Egy pálya egyszeri teljesítése után éppen ezért általában nem tudunk kapásból visszamenni rá, a bonusz feladatok teljesítése az új grade-ért (időfutam, bizonyos számú pont elérése, meghatározott számú vörös érme begyűjtése, az összes ellenfél lemészárlása) már magasabb öv-besorolást kíván meg, azaz később, a további övek megszerzése után vissza kell majd jönnünk, és csak akkor szaladhatunk nekik. A grade- és övgyűjtögetésen kívül a pályákon érméket szedhetünk össze, pontokat gyűjthetünk, és a játék számolja a kinyírt ellenfeleket is.







Kezdjük a legutolsóval: a másvilágra átsegített ellenfelek számától függően kapunk új kardokat. Kardokból összesen hatot kaparinthatunk meg (normál, arany, jáde, zafír, tűz és lélek), a durvább besorolású pengék nagyobb sebzéssel és erővel bírnak. Az érmegyűjtögetés a vásárlásnál kap szerepet: egyes epizódokban (a főellenfél legyűrése után) megjelenik a „főpályán" egy kalmár, akitől jó pénzért minigame-eket vásárlunk. A minigame-ek a bonusz-feladatoktól eltérően egyediek, és általánosságban elmondható róluk, hogy nagyon el vannak találva – majd meglátjátok :-) A pontgyűjtés is fontos: minden 10 ezer pont után plusz élet lesz a jutalmunk.

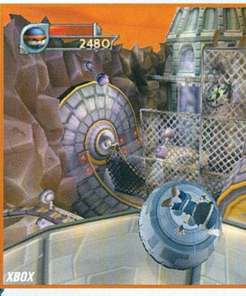
EAT MY SWORD! COME ON, EAT IT!

A stuff felépítésének kitárgyalása után foglalkozzunk egy kicsit a konkrét játékmenettel is. Először is: az I-Ninja *okos játék*. Okos, mert a fejlesztők remek érzékkel lopkodták össze az elmúlt évek sikeres platformjátékaiból, mindenhonnan azokat az elemeket emelve át, amit a Nyájas Játékos annak idején igazán értékelt. Az apró ninja bátor platformhőshöz méltóan hajmeresztő mutatványokra képes. Ugrik, aztán ugrik duplát, és ha ez még mindig nem elég, akkor a kardját a feje felett pörgetve helikopterként száll az egyik magaslatról a másikra. A nagy távolságok leküzdésnek leghatékonyabb eszköze mégsem a helikopterezés, hanem a láncos lengedezés. Ezt akkor vethetjük be, ha csillogó kampót látunk a fejünk felett: nekifutás, lánc kilő (extrém esetben: nekifutás, ugrás, lánc kilő, aztán a következő kampóra újra kilő), lánc elenged, és voila, máris ott vagyunk a szakadék szebbik oldalán. A lánc néha a gyors és pontos mozgást segíti elő: lesznek pályaszakaszok, mikor egy bénító energiagömb elől kell menekülnünk felfelé ívelő, aztán U-alakban kanyarodó platformokon. A durva kanyart maguntól megfelelő gyorsasággal nem tudnánk bevenni, ezért a gyors elfordulást segítendő bele kell lőnünk a láncot a kanyar közepén található kampóba, gyorsan fordulni egy nagyot, aztán a kampót a megfelelő pillanatban elengedve sebesen tovább rohanni. A speciális mozgások számát szaporítja a falon futás: ezt megtehetjük vertikálisan („felfutunk" a falon, a végén még kézen is áll a ninja), és horizontálisan (oldalt futunk a falon, a la Mátrix). Jajj, majdnem kihagytam a két kedvencemet: hosszú csöveken lehet látványosan és gyorsan csúszkálni (kitűnő eszköz arra, hogy lerövidítsünk egy pályaszakaszt), valamint labdába bújva gurulni mindenféle szűk és veszélyes helyeken. Ez van, hölgyekurak, inkább nem sorolom fel tételesen, hogy mit honnan nyúltak Argonauték, a párhuzamok ugyanis teljesen egyértelműek: le lett nyúlva a Ratchet, a Sonic Adventure, a Jak, a Super Monkey Ball, és sajnos (mármint: az Argonaut sajnálhatja, hogy „lelőtték a poént" máshol) a Prince of Persia-val is vannak durva hasonlóságok – ez utóbbi inkább szerencsétlen véletlen, nem tartom valószínűnek, hogy két ilyen rövid időn belül megjelent játék fejlesztői egymástól csórtak volna.



A „sírjunk együtt, mert már nincsenek eredeti ötletek az egész átkozott játékiparban" jellegű sirámokat éppen ezért engedelmetekkel most mellőzni fogom: az I-Ninja nem eredeti, de attól még igen *finom*. A játék nem esik szét, az átemelt ötleteket nagyon jól integrálták, és megfejelték egy remek kardozós-harcolós résszel. A harcok ugyanis izgalmasak, gyorsak és változatosak. Már alapból kétféle ütést használhatunk (egy alap horizontális vágást, és egy több ellenfelet sebző pörgést), ezeket kombinálhatjuk, sőt, az ugrás gombját nyomva tartva ütés közben speciális támadásokká (nagy erejű le és felcsapás) alakíthatjuk. A penge használatán kívül hajigálhatunk shurikeneket, és robbanó nyilakat is (utóbbinál FPS nézetből is tudunk célozni). Ott vannak aztán a speciális tulajdonságok, összesen négy darab (az epizódok teljesítésével kapunk egy újat). A speciális tulajdonságokat fel kell tölteni: ezt vagy sok ellenfél lekaszabolásával tudjuk megtenni, de akkor is töltődnek (kisebb mértékben), ha mi kapunk találatokat. Kezdetben csak a berserk-módusz áll rendelkezésünkre (pár másodpercre megnövekszik az erőnk), aztán jön az energiánkat fullra töltő Revive, a Ninja Shuriken (egy hatalmas dobócsillagot meglovagolva darálhatjuk be az ellent) végül pedig a környezetünkben mindenkit a túlvilágra repítő I-Ninja.

Az I-Ninja alapvetően gyerkőcöknek szánt játék, ergo senki se számítson véres kaszabolásra. Az ellenfelek mókásan térnek meg teremtőjükhöz (kedvenc: a felülről kettészelt ranx két darabra esik – vér nem sprickol belőle, csak valami zöld trutyi), és a pályavégi főellenfelek esetében sem leszünk tanúi brutális leszámolásoknak. A főnökök egyébként ötletesek (van köztük mindenféle, szerintem az első epizód bunyózó mechája a legjobb), de sajna elég könnyen legyűrhetők. Apropó nehézség: az I-Ninja az első egy óra után kifejezetten nehéz játéknak tűnik. Az irányítás ugyan könnyen tanulható, de az igen pörgős játékmenetnek köszönhetően gyakran vétünk majd hibát, és ez bizony gyors életvesztéshez vezet. A játék számolja az életeket, így az egyszeri gamerben gyorsan felmerül az ilyenkor szokásos „ó a francba, kétszer meghaltam, egy életem van, és hol van még a játék vége" érzés. Nem kell kétségbe esni, inkább ésszel játszani. Aki ész nélkül vagdalkozik, hamar fűbe harap: tessék szépen alkalmazni a speciális mozgásokat (különösen a felütést) azokat szinte soha nem blokkolja a gonosz ellen, és nem hagyni, hogy bekerítsenek – a kemény szituációkban jól jön az „odacsapok, ugrok egyet, odacsapok, ugrok egyet" taktika. Aki ezt követi, és a megfelelő időben alkalmazza a speciális tulajdonságokat (már az alap berserk is gyógyít valamennyit!) annak nem hogy fogynának az életei, de 20-30 continue pluszban fogja befejezni a játékot. Gondot talán csak az azonnali halált jelentő szituk és a miniboss-ok (mert ilyenek is vannak) jelenthetnek. Utóbbiak egyébként annyira azért nem vészesek (viszont nagyon látványosak: a verekedős animékből ismert „csíkosan futó" háttér előtt, a levegőben küzdünk meg velük), csak itt is mozogni kell állandóan, és közvetlenül a kivédett támadásaik után rohamozni.





„Eat my sword! Come on, eat it!" – mondja a fejezet címe, nem véletlenül. Ninjánk ugyanis nem néma jószág, sűrű beszólásokkal kíséri a küzdelmet. Ezek többségükben jópofák, kisebb részükben fárasztóak, és elég kevés van belőlük – kár, mert megdobják a hangulatot. Az egyéb hanghatások átlagosak, a zene meg erősen ízlés kérdése: nekem nagyon bejött a muzsika, az ismeretségi körömben viszont sokan infantilisnak tartják. Nekem biztos azért tetszik, mert infantilis vagyok... :-)

AZ ÚT VÉGE

Erős tíz óra. Ha nem törődsz a bonusz feladatokkal, és szépen poroszosan végigrohansz a játékon, nagyjából ennyi szórakozást jelent az I-Ninja – ami soványka. Ha viszont nekiállsz megcsinálni a plusz gradeket jelentő kihívásokat (erősen ajánlott, már csak az erősebb kardok miatt is), akkor a végigjátszáshoz szükséges idő simán felmegy a triplájára. A játék itt mutatja ki igazán a foga fehérjét: a pontgyűjtögetős missziókkal és különösen az időfutamokkal már alaposan meg lehet szenvedni, a pályák pontos ismerete, és jól kiszámított és alkalmazott akadályleküzdési/harci taktika szükségeltetik a sikerhez. Az összes grade megszerzése után megnyílik a Battle Arena, ami... ácsi, ezt már igazán nem fogom leírni, fedezzétek fel magatoknak.

Az I-Ninja korrekt ugrálós-harcolós játék, mely az összes megcélzott platformon (PS2, Xbox, Gamecube) hozza a formáját. Nálam a PS2 és az Xbox verzió járt: minimális különbség volt közöttük, és az is csak grafikai téren. A Dobozos változat egy sóhajnyival szebb, köszönhetően elsősorban a full screen antialisingnak: a kép definiáltabb, eltűnnek a Playstation 2-őn látható recés poligon élek – a korrektség kedvéért megjegyzendő, hogy Pléjstáción sem vészes a dolog. A framerate mindkét platformon jeles, a játék röccenésmentesen, valahol az 50-60 frame/sec magasságában futkároz. Végül az Xbox változat maradt hosszabb ideig a gépben, elsősorban azért, mert ez támogatta normálisan a 16:9-et, a PS2-es inkarnáció láthatóan összenyomta a képet a széles képernyőre kihúzva. Az étékelőben ebből annyi fog meglátszani, hogy a grafikára a Doboz esetében jót adok – a végső pontszámot (ezért) még nem módosítom.

Érdemes megvenni az I-Ninját? Igen, de nem határozott, lelkesen kijelentett igen. Az év végi felhozatal nagyon jó volt a platformerek terén, kapásból fel tudnék sorolni három játékot (a cikk elején már megtettem), amiért előbb fizetném ki a sokezer forintokat, mint az I-Ninjáért. Félreértés ne essék: a kicsi ninja igenis megérdemli, hogy a műfaj rajongói adjanak neki egy esélyt; hangulatos, jól összerakott anyaggal állunk szemben, nincsenek bosszantó hibái, csak éppen nem tud túlnőni a „nagy címek" által vetett árnyékon. Ha ki vagy éhezve egy új platformjátékra, szerezd be – ha előtted van még (mondjuk) a Prince of Persia, akkor vedd meg azt – rövidebb, de frissebb, és kielégítőbb. A választásban talán segít, hogy az I-Ninja PAL-os verziója csak valamikor február közepén fog megjelenni: nálunk nem kell közvetlenül versenyre kelnie az erős konkurenciával. Kapsz egy hetest, kicsi ninja, ennyi mindenképpen megjár neked.

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Nézzetek hülyének, rúgjatok belém, de nekem tetszik az I-Ninja – nagyon is! A Ratchet 2-t kifejezetten utálom (hányok a főhőstől), a Jak 2 nekem nem önfeledt játék, hanem katonai kommandós kiképzőközpont, a POP keleties homálya meg oly messze áll tőlem, hogy nem is látom (a ködtől :). Ez viszont? Tök állat. Kicsit olyan Sonic-os. Szórakoztató. Jópofa. Vicces. Könnyed. Simán adnám rá a nyolcfelet! Hadzsime!

I-NINJA

SONY / ARGONAUT

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 9 blokk

✔ kawaii főhős, dinamikus játékmenet, PS2-nél valamivel szebb grafika
× nulla eredeti ötlet, soványka történet

7 pont



I-NINJA

SONY / ARGONAUT

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (377KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kawaii főhős, dinamikus játékmenet
× nulla eredeti ötlet, soványka történet, nincs 16:9 support

7 pont









TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

„AZ ÍTÉLET NAPJA UTÁN CSAK ENNYI MARADT NEKÜNK"



Ejj, de vártam ezt a filmet is…az első két rész elég nagy kedvencem, kíváncsi voltam, mit tudnak még kihozni ebből a témából. A mozi pedig (nagy levegő) nekem *tetszett*. Nem volt akkora durranás, mint az előzmények, de pár bugyuta jelenet kivételével elég szórakoztató volt. Rá is kattantam a beharangozott játékprogramra, annak reményében, hogy a teljesen átlagos Dawn of Fate után most végre igazi posztapokaliptikus akciókban vehetünk majd részt. Amint megérkezett a lemez, már repítetem is be a gépembe, azután figyeltem az eredményt…vajon mi fog következni? A játékost fogadó nyitókép megtekintése alatt a klasszikus T zene szól, ami megadja az alaphangulatot. A rövid időnként beköszönő demo elég gyengén muzsikál, de mivel ez alapján nem illik semmilyen véleményt formálni, gyorsan tovább is lépek. A menü ízléses, és bár rengeteg játékhoz tartozó opció nem vár minket, a *Special Features* címszó alatt található extrák egy darabig lekötnek majd mindenkit. Nekem leginkább az *Exkluziv Movie Scenes* összeállításban leledző *Sergant Candy* filmecske tetszett, ami kisebb jókedvet okozott számomra, valamint az *Atari Games*-ben kiállított Centipede, Missile Command párosnak is örültem, amik ugye abszolút retronak számító játéktermi ősküvületek. Jó még a Redemption demo, de erre majd később térek vissza. Miután átnyálaztuk a menüt, jöhet a játék is.

CSAK A FEGYVERT LÁTOM: EZ EGY FPS…

No azért ez nem teljesen így működik, a helyzet ennél bonyolultabb. A játék alapjában valóban egy FPS, avagy saját szemszögű lövöldözős anyag, viszont időnként vannak benne verekedős részek is. Nem Mortal, Calibur, Tekken, vagy DOA jellegű harcok várnak ránk, hanem inkább izzadságszagú, teljesen leegyszerűsített bunyók, amikben próbálták hozni a fejlesztők a filmben tapasztalt látványvilágot. Az ellenfél laza felkapása, elhajítása…ütés, rúgás. Nem egy nagy szám, ráadásul csak a vonzó kinézettel rendelkező negatív főhősnő áll ki ellenünk (az is relatív, hogy vonzó…mert egy ilyen hideg tekintetű amazon, aki fél kézzel elgyepál, nem rendelkezik számomra annyi erotikus tartalommal, hogy megdobogtassa a szívem…főleg, hogy már foglalt).

Na, de nézzük a hagyományos pályákat, meg az akciót. Fogjuk a fegyvert, lövöldözünk, megyünk előre…szétzúzunk mindent. Pár pálya után sikerült megvilágosodnom…jött a teremtői fény, ami betöltötte elmémet. Ez kérem egy újabb tömegtermék, ami csak arra jó, hogy meglovagoljon egy sikeres licencet. A grafika már első ránézésre sem valami nagy durr, de ez később sem javul…sőt, a temetői pályán kívül nem sok helyet találtam, ahol úgy szívesen elnézelődtem volna. Azonban ott sem tudtam, mivel minden mellékösvény le van zárva. Ebből már talán kitűnhet, hogy a stuff végtelenül lineáris. Sétálunk, felrobbantunk mindent, megyünk a következő pályára. Ennyiből áll az egész. A gombkiosztás nem rejt különlegességeket, ahogy a játékmenet sem. Felesleges is többet beszélni róla, inkább értékelem a tapasztaltakat.

MINŐSÍTÉS, KÜLÖNBSÉGÉK

Végigjátszottam… Ez most nem egy szimpla kijelentés! Ez egy reszketeg sóhaj, ami hangos jajkiáltásként száll az ég felé. *Végig*. Kábé négy óra alatt, első nekifutásra. Na jó…ez még nem mutatja be a teljes, és igen szomorú valóságot. A program huszonkettő szcenárióból áll. Nem több, nem kevesebb. Ezek közül pár jelenet a már említett verekedés, ami saccperkábé két percünket veszi igénybe fejenként. Az FPS részek öt perctől tizenötig terjednek. Jól hangzik, mi? Hát nem igazán. A többség kidolgozatlan, szürke romok között zajlik (ez utóbbi nem lenne baj, ha valóban egy lepusztult világ képét kapnánk…fejlesztői nyomorkép helyett), ráadásul nem áll semmi izgalomból, vagy kihívásból. Amikor pedig már fellélegeznénk az említett temetői pályán, mi vár ránk? Robbantsunk fel minden autót, majd szálljunk be a legutolsóba. Zseniális. Kábé három, vagy négy ösvényen lesétálunk. Ennyi. Cirka öt perc. Tűnik vagy egynek. Egyetlen helyszín kötött le, ez pedig a végjáték előtti támaszponti reptér, amikor a helikoptert be kell indítani. Ez sem nagy szám, de a többi scenario után felüdülésnek bizonyult.

Elemezzünk ki akkor mindent részletesen. A külalak minőségen és kritikán aluli. Legyen szó *bármelyik* verzióról. Egyformán ronda minden, amit nem lehet azzal magyarázni, hogy sok mindenre kellett odafigyelni, mivel többnyire csak egy romos hely képét kellett volna kidolgozni élethűen…ez azonban nem egyenlő az igénytelennel, ami itt jutott nekünk. A verekedős részeknél még valahogy kinéz a két (!) karakter, de ez sem javít a kialakult képen…főleg, hogy a bunyó is siralmas. A játszhatóság közepes. Semmi rendkívüli gond nincs vele, csak valahogy…most a vállamat rángatom…ez kifejezi a lényeget. Szavatosság… Erre mit mondjak? Unalmas, egyszerű, rövid. És akkor vegyük azt is hozzá, hogy **nincs semmilyen többjátékos mód**! A hangok közül említésre méltó a klasszikus T-szériás zene, ami a menükben szól, de ezen kívül annyira jellegtelenül muzsikál minden, hogy fel sem tűnt, a játék alatt egyáltalán szól valami. A fegyverek majdnem úgy szólnak, ahogy a filmekben. Ennyi. Hangulatilag a sokat emlegetett béka segge alatt van a játék. A legnagyobb T fanok sem fognak elájulni tőle, mert kínzás leülni elé. Ennél sokkal több, sokkal jobb program létezik mindkét gépre. Az ellenfelek (gépek viselkedéséhez hűen) jönnek, mint Rambo…ha lelőttük őket, elfekszenek…vagy még párat vergődnek, mint egy partra vetett hal. Igen furán néz ki. Különbség a különböző platformok verziói között? **Egyetlen különbség, hogy más vason futnak**. Köszönjük… Ez egy hónap bukása jellegű anyag, mindenkit óvok az ismerkedéstől, mivel annyi minőségi stuff van jelenleg piacon, hogy kár az időt pazarolni rá. Ráadásul jön a Redemption, ami már előzetesben is jobb nála. Jöjjön arról egy kis bemutató.

REDEMPTION ELŐZETES

Hogy mondjak valami jót is, a lemezen elhelyeztek egy rövid kis bemutatót a készülő új Terminator programból. A romos városrészben háború dúl, mindenhol robbanások, emberi katonák szaladgálnak, de lelövik őket a gépemberek. Főhősünk itt is Arnie, akit ezúttal már külső nézetből irányíthatunk. Eleinte gyalogosan osztjuk az áldást, lövünk, ütünk, kombinálunk (és mindez még jól is néz ki), később dzsipre ugorhatunk, amit irányítunk, és ahonnan tüzelünk egyszerre. Ha elütünk egy fémvázat, annak alsótest nélküli torzója felkapaszkodik, és úgy lő ránk. A járműről ellenséges gépekre is átugorhatunk, ahonnan pusztíthatjuk a főcélpontként funkcionáló óriási repülő fémtesteket. Igazán hangulatos darabnak ígérkezik a játszható pálya alapján, érdemes kivárni. Akinek még nincs meg a Rise, az inkább várjon a T élménnyel a Redemption megjelenéséig. Szerintem legalábbis…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én eltemettem magamban a Terminátor kultuszt jó mélyre, miután végigszenvedtem a moziban a harmadik részt, úgyhogy a játék értékelésénél rám ne számítsatok. Lehet egyébként, hogy ha kevésbé lennénk szigorúak, még 3.5 pontot is adhattunk volna rá, de előrébb azzal sem lennénk… Ez nem egy jó game!

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
ATARI / BLACK OPS
MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ Centipede, Missile Command, Redemption demo
✕ Végigjátszottam… ez négy óra volt az életemből

2 pont

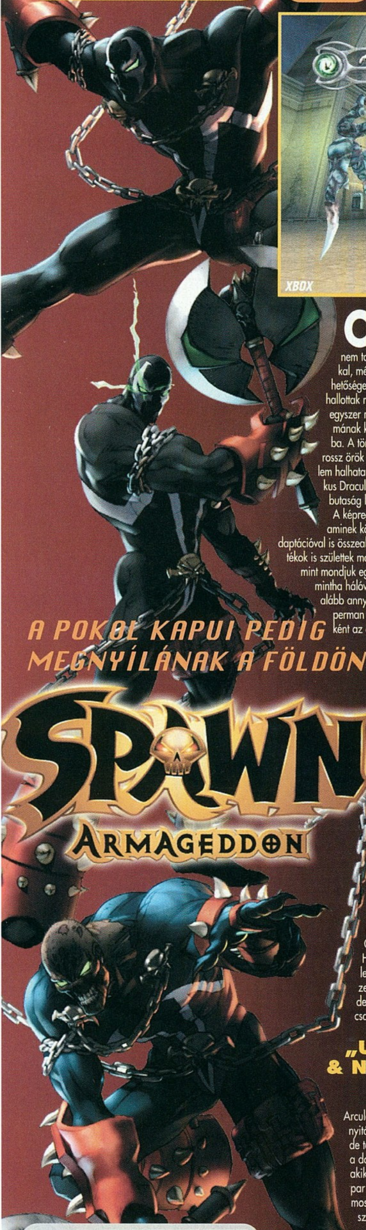
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
ATARI / BLACK OPS
MÁS VERZIÓ: X, GBA

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

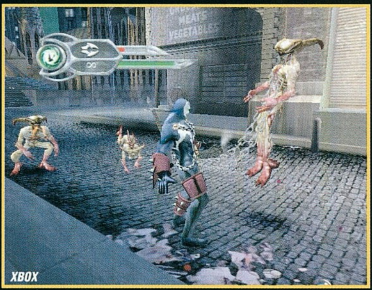
1 Játékos
memóriakártya 8mb (72KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ Centipede, Missile Command, Redemption demo
✕ Végigjátszottam… ez négy óra volt az életemből

2 pont







A POKOL KAPUI PEDIG MEGNYÍLÁNAK A FÖLDÖN

SPAWN ARMAGEDDON

Cikkemet ezúttal nem kezdem a „Ki ne ismerné?” kezdetű közhellyel. Bár elgondolkodom rajta, ki lehet az, aki nem találkozott még a közkedvelt Ivadékkal, mégis fel kell vetnem magamban a lehetőséget…vannak olvasók, akik soha nem is hallottak még Todd McFarlane hőséről, aki egyszer már ugyan meghalt, de pokoli paktumának köszönhetően visszatérhetett világunkba. A történet ebben az esetben is a jó és rossz örök harcát mutatja be, valamint a szerelem halhatatlan erejét, akár mondjuk a klasszikus Dracula műben, azonban messzemenően butaság lenne egyéb hasonlóságokat keresni.

A képregény tömegeket ragadott magával, aminek következtében még egy átlagos filmadaptációval is összeakadhattunk már a korábbiakban. Játékok is születtek már a témában, de persze nem annyi, mint mondjuk egy populárisabb Pókember (nem mintha hálóvető barátunkat nem szeretnénk legalább annyira, mint Simmons bácsit), vagy Superman esetében. Utolsó nagyobb durranásként az egyes Sony gépre jött ki egy Spawn programocska, ami igen komor hangulattal rendelkezett, még ha nem is sikeredett tökéletesre. (A későbbi, többjátékos módra kiélezett Dreamcast feldolgozást nem venném egy kategóriába az előbb említettel, vagy a teszt alanyával, mert egészen más műfajt képviselt.)

Mivel találkozhattunk a kis szürke PS gépen, vagy akár most? Háromdimenziós non-stop akcióval. „Megyünk-ütünk” stílus. PS-en kicsit megfertőzve a Tomb Raider lázzal…míg jelenlegi adaptációnkban szintén fertőzéssel állunk szemben, azonban most elfelejtették a copfos Lara lányka kalandjait a készítők, inkább egy férfiasabb karakter/elöd után nyúltak. A kiszemelt „áldozat” Dante (a Devil May Cry-ból) lett.

Ha pedig lúddal állunk szemben, hát legyen is kövér! Mert a végső konzekvencia azt mutatja…ejnye-bejnye, de elszaladtunk időben. Tekerjünk csak vissza pár napot…

„USE YOUR FIST & NOT YOUR MOUTH!”

Arculcsapásnak ugyan nem nevezhető a nyitásként eldurranó mansoni poétika, de talán mégis lehetnek hasonló tünetei a dolognak. Ad 1: csapás azoknak, akik imádják támadni a szórakoztatóipar botrányhősét…avagy utálják a mostanság Miki Egér fülekkel tetszelgő sztárt. Ad 2: csapás azoknak is, akik bevették a keringő pletykát, miszerint MM írja a játék full zenéjét. Utóbbiaknak azért, mert ezen az egy számon nem sok minden szerepel a programban az említett úriembertől…pedig mennyire jó volt hallgatni a Resi filmhez elkövetett kis szösszeneteit! Szomorúság a szívnek…bánat a fülnek.

Az összevágott bevezető jelenetek egy kőkemény akciójátékot ígérnek, ezért érdemes felpörgetni a lemezt, nekikezdeni a kalandoknak. Az indító filmecske röviden beadagolja az alapsztorit, de egy új problémát is felmutat. Valami történt a városban! Nem lövök le nagy poént, ha elmondom: a pokol erői ügyködnek. A mozi jó minőségű, látszik rajta a NAMCO stílus, ami egyben az igényességet is jelenti…legalábbis a CG animációkban.



A zöld sugár beterít mindent, mi pedig egy sötét sikátorban találjuk magunkat. Kamera a hátunk mögött, teljes egészében csodálhatjuk a hőst, akire szokás szerint nem kis feladat vár: elpusztítani minden nem evilági lényt. Emberünket elég jól irányíthatjuk, van ugrás, duplaugrás, ütés, varázserő, valamint a hozzánk tartozó lánc, amit később lőfegyverekre is lecserélhetünk. Ugrás után a köpeny segítségével; lebeghetünk is a levegőben, így átjutva pár rázós helyen. Persze ez még lesz kicsit bonyolítva is, mikor már a Spawn jelekbe is belekapaszkodhatunk, meg a falakon is ide-oda pattoghatunk, de az egész önmagában megőrzi az egyszerű kezelhetőséget, és a tömény, pergős akciót. Az ellenfelek pedig csak jönnek. Az útlezárások viszont addig nem tűnnek el, míg le nem gyilkoltunk mindenki, vagy tönkre nem tettünk pár kapcsolót. Avagy nincs más lehetőségünk…kiadom a parancsszót: FIGHT!

Démoni hordák egyre gyarapodó számban, a ketchup pedig csak folyik, de tudja minden józan emberi lény, ezek csak kitalált szörnyek…ha pedig a kis Sam Amerikában nekiáll gyilkolászni egy baltával, akkor azért nem a játék lesz a hibás, hanem a rendszer, valamint a szülő, aki mellett lehetősége lett a kölyöknek baltát ragadni és olyat gondolni, hogy ő most tévékben mutogatott híresség lesz. Talán ismerni kellene a *felelősség* szót.

No kérem…már az első pillanatban is látszik, hogy ez egy durva nagy DMC nyúlás, még ha nem is teljes egészében. Ivadék koma felugrik, majd reptében lövi két pisztolyával, puskájával, egyebével a népet. Pályák után vásárolhatunk, fejleszthetünk. Mi is kell még? Rengeteg helyszín, szörny. Jah…vannak ezek is. Utcák, irodaházak, raktárak, terek, a pokol kapuit rejtő park, maga a nagybetűs alvilág, vagy az űrbázis. A támadók között pedig megtalálható rengeteg neves figura a képregényekből…

EGYEZTETÉS, ÖSSZEGZÉS: AMI EGYFORMA

A kódolók nem végeztek rossz munkát. Mindkét verzió elég szép. Bár az X változat jobban ki lett dolgozva első látásra, azért a PS2 adaptációnak sem nagyon kell szégyenkeznie. A későbbi pályákon igen meggyőző tud lenni a grafika ennél is, például a pokolból kimenekülés is látványos, ha szemügyre vesszük a falakat, vagy a mindent elöntő lávát. Ráadásul az utóbbi időben szinte minden PS2 program úgy akadt, mint a fene, de az Ivadékban szinte semmi képfrissítési problémával nem találkoztam! A kevéske különbség pedig a hardverek tudásából adódik, avagy ezzel sincs igazán gond. Mondjuk, hogy egy közepes erősségű Jó az értékelése. Játszhatóságban sincsenek nagy problémák, egyedül csak annyi, hogy harc közben néha máshova is csapkodunk, mint ahova szeretnénk…célpont rögzítésénél pedig nem a legjobb a küzdelem. A hang mindkét változatban jó, igényes hangrendszeren keményen megszólal az audio. A háttérzörejek, atmoszférikus hangok, vagy az akcióknál bezúduló mjúzik egyaránt adja a hangulatot. Ami még egyezik: egy kevéske extra, ami képregényborítókat, bestiáriumot tartalmaz többek között. Maga a játék mindkét esetben egy erős közepes. Vagdalkozás, kapcsoló keresgélés…ráadásul olyan köntösben, amit már láttunk…de legalább ütős kivitelezésben. Ivadék kedvelőknek muszáj lesz végigjátszani, na meg a DMC stílus kedvelőinek is, de egy kipörgetés után nem sok hasznát vesszük majd a programnak. Ez az ő *nagy hibája*…

EGYEZTETÉS, ÖSSZEGZÉS: KÜLÖNVÉLEMÉNY

A grafikai különbséget már említettem. Nincsenek hatalmas eltérések, de akinek lehetősége van rá, az inkább X-en szerezze be az anyagot, mert vizuálisan ott többet kap, a doboz irányítójával pedig éppen annyira használható a stuff, mint a konkurenciáéval. Töltögetési időkben kicsit gyorsabb az X…de egyébként nem igazán fedeztem fel hatalmas eltéréseket. Talán a Microsoft ládácska gyengébben muzsikál, ha a játék motorjával készült átvezetőkről van szó, legalábbis egyszer felfedeztem némi akadozást, amikor egy nagyobb terep lett bemutatva. Igazából ennyi lenne. Szerencsére nem lettek elbénázva az átiratok (ami a Max 2 esetében nem mondható el ugyanígy), így ami hiba tapasztalható, az leginkább csak a program érdeme. Egy hétvégét megér!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

SPAWN ARMAGEDDON

NAMCO / EA	
MÁS VERZIÓ: PS2, GC	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ Jó kis akció az Ivadékkal, sok helyszín/szereplő… végre valami DMC klón X-en
✕ Egy idő után unalmas

6.5 pont

SPAWN ARMAGEDDON

NAMCO / EA	
MÁS VERZIÓ: X, GC	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	JÓ
hangulat:	JÓ

1 Játékos
memóriakártya 8mb (68KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ Jó kis akció az Ivadékkal, sok helyszín/szereplő
✕ Mintha ezt már láttuk volna DMC címmel… egy idő után unalmas

6 pont

MARTIN BELESZÓL!

Hat és fél pont ide vagy oda, nekem tetszik ez a játék! Tél van, hó van, hideg van, ül az ember a jó meleg szobában, és nincs más dolga, csak, hogy irtsa a pokol teremtményeit, mint az őrült. A DMC-életérzés :) miatt tényleg érdemes kipróbálni, de azt azért nem ajánlom, hogy erre költsd a kevéske kis zsebpénzedet…







Épp itt volt az ideje, hogy hasonlóan a többi nagy cég neves autóverseny sorozataihoz, a Namco is előrukkoljon az új Ridge *Racer* játékával; akiknek ugyanis nem esett volna le, azokat gyorsan felvilágosítanám: a játék címében az „R" rövidítés a *Ridge* szót takarja. A fiúk nem kapkodták el a dolgot, hiszen az előző játékuk még a PS2 megjelenésekor került a gép mellé a boltok polcaira, azóta pedig már elég sok víz lefolyt a Dunán. És mivel a Namco nem igazán tartozik azon cégek közé, akik „bojkottálják" az X-re a fejlesztéseket, a tesztben mindkét verzióról szó lesz, sőt a végén még egy kisebb összehasonlítást is találhattok.

SZINTE UGYANAZ A KETTŐ

Igazán nagy eltérést a két verzió között nem találtam, a következő sorokat tehát mind a Playstation 2, mind pedig az Xbox tulajdonosok olvassák végig és persze vegyék szentírásnak is. Mivel egy Ridge Racer játékról van szó azt már az elején leszögezhetjük, hogy bár a játékban valódi kocsik szerepelnek, Gran Turismo vagy Colin McCrea Rally szintű élethűséget szimulációt várni badarság lenne, hiszen a RR sorozat mindig is megmaradt a Namco saját játéktermi automatáinak hangulatát, irányítását, játékélményét visszaadó produktumoknak (tisztelet a kivételnek). Az, hogy ez jó vagy sem, ki-ki döntse el maga, én azonban azon a véleményen vagyok, hogy manapság már lejárt az ideje azoknak a játékoknak, melyek a régi játéktermi filinget próbálják visszaadni, miközben több stílusba is bekontárkodnak, de mégsem nyújtanak egyikben sem kiemelkedőt, vagy valami egyedi pluszt.

A program gerincét a **Racing Life** nevű játékmód adja, ez egyfajta sztori mód: a főszereplő csaj egy mentőautó sofőrje, Rena Hayami, akit véletlenül felfedez az egyik csapatfőnök, és látva a lány képességeit, a szárnyai alá veszi és elkezdi istápolni. A teljes történet egyébként tizennégy fejezetre van felosztva: kezdetben még csak tesztköröket mehetünk, utána jönnek a himihumi versenyek, majd csak hamar az első osztályban találjuk magunkat, és a végén mindent viszünk. A fejezetek közben, hol a bevezetőhöz hasonló CG animációkból, hol pedig egymásra úsztatott képekből tudjuk meg a történet alakulását, ami az elején még csak a rivalizálásban bővelkedik, de hamar kiderülnek dolgok a csapatfőnökünkről is. Személyesen nekem egyébként legjobban az a verseny tetszett, ahol minden előre le volt vajazva, és le kellett adnunk az első pozíciót, viszont mivel nekünk kellett másodiknak beérnünk, mindig a vezető autó nyomában kellett maradni. Bevallom, ezt még élveztem is!

A Racing Life-on kívül mehetünk még **árkád versenyt** is, ahol nincs semmiféle megkötés: a versenyek paramétereit teljesen a saját szánk íze alapján állíthatjuk össze (körök száma, nehézségi fokozat, plusz kocsit és helyszínt is nekünk kell választanunk.)

Ennél már egy kicsit ötletesebb az **Event Challenge**. Ezen belül további három menüpontot találunk.

A legalsó a *Car Dealer:* itt minden versenyosztályból találunk verdákat és evidens módon, ha telik rá megvehetjük őket. Mivel nem játszottam ki száz százalékosra a játékot, nem tudom, hogy van-e olyan kocsi, amit nem lehet megnyerni versenyzéssel, ha van, gondolom a maradékot itt tudjuk beszerezni. Persze csak vastag bukszával érdemes ide látogatni: némely kocsinak ugyanis csillagászati ára van. Ennél a menüpontnál egyébként kifejezetten idegesített az a baki, hogy miután megnéztél egy adott kocsit, és mondjuk nem nyerte el a tetszésedet, a Háromszög lenyomására nem egy, hanem rögtön két menüvel lépet feljebb azaz, ha esetleg egy más kategóriába is bele szerettem volna kukkantani, újra be kellett lépni ebbe a menübe.

A *Performance Shop*ban a már behozott és a garázsunkban parkoló autókat tuningolhatjuk egy kicsit. Azt érdemes tudni, hogy nem minden autó tuningolható (legalábbis nekem nem mindenhol adta be az opcionális lehetőségét), ilyen például a kis Fiat 500-as, bár az egyébként is egy vadállat. A tunig egyébként két részből áll, egyrészt könnyíthetünk a kasznin, másrészt pedig kap egy nagyobb forgónyomatékot, ami által magasabb lesz a végsebessége. A tuning egyébként nem olcsó: aki rászánja magát a változtatásra, az készüljön fel, hogy öt-hategyű összeget fog elkölteni a „drágaszágára".

Az utolsó és egyben a legfelső menüpont a *Race.* Ez egy elég terjedelmes és hosszas játékmód, mivel itt, ha jól számoltam, akkor százhatvanhat előre meghatározott versenyt vagy feladatot kell teljesítenünk. A szép az egészben az, hogy ezek egyike sem áll nyitva előttünk: ha valamelyikben indulni szeretnénk, meg kell fizetnünk a részvétel lehetőséget (magyarul a nevezési díjat), ami pár ezer pénztől akár nyolcvanezerig is rúghat. Szerencsére miden versenyért csak egyszer kell fizetnünk, és onnantól kezdve akárhányszor indulhatunk benne. A versenyek egyébként csoportokra vannak szedve, így aztán külön találjuk meg mondjuk az idő elleni küzdelmet, és a háromversenyes mini-kupákat. De van itt külön egypályás kihívás és GT jogsi-szerű feladatos kategória is, ahol amolyan „elindulok + adott helyen megállok" dolgokat találunk. Ezzel a résszel az ember még el is szórakozna, de mivel csak pénzzel lehet őket meg-



CSINIBABA, MESEAUTÓ











nyitni először úgyis sztorizni fog, azután idejönni pedig kész öngyilkosság a játéknak, mivel a programban nagyon kevés pálya található, és ezek mindegyikén (plusz visszafelé) is többször menni kell a történetben, hamar megunjuk őket, és már semmi kedvünk nem lesz, újra ugyanazon a helyszíneken körözni, amiken épp most nyerünk meg mindent. Ez a pályahiány egyébként az egész játékra rányomja a bélyegét, és nagyon idegesítő, hogy a sztori mód is mindig ugyanazokon a helyszíneken játszódik, és minden fejezetben visszaköszönnek, csak egyszer visszafelé kell menni, másszor meg ráfogják, hogy eggyel magasabb kategóriában versenyzünk.

Az irányítás és úgy összességében is minden összetevő – értem ez alatt az ellenfeleink viselkedését, vagy a verseny menetét is – teljesen játéktermi, plusz még visszaköszön a szokásos Namco előzési rendszer is, ami a következőképpen zajlik. Easy fokozatban, ha jó kört mész, egy kör alatt az élre ugrasz, normálon ehhez már két kör kell, míg hard fokozaton úgy lett megoldva a kódolás, hogy csak a harmadik körben ugorj az élre. Nincs tehát igazi verseny, főleg, mert a kocsik sem egy súlycsoportba tartoznak: a játékosé mindig gyorsabb egy kicsit a többiekénél, amire szükség is van, hiszen minden „hagyományos” versenyen az utolsó helyről kell felkapaszkodnunk az élre. Azért írtam, hogy hagyományos, mert részt vehetünk például rally versenyeken is, ahol fizikálisan nincsenek ott a riválisok, csak az időeredményük, a gyorsulásikon pedig mindenki egy vonalból indul. Ez utóbbi egyébként egész jópofa: nemcsak, hogy a rajtra kell odafigyelnünk (fék padlóig, és csak a „Go” feliratnál szabad beletaposni a gázba), de még nitrozni is van lehetőségünk, mint a *Halálosabb iramban* c. filmben. A rally versenyek egyébként nagyon siralmasak, az az egy-két pálya is javarészt városi közúton halad, és az irányítással is komoly gondok vannak: a kanyarokban mintha két vékony smirglipapírt csúsztatnál egymáson, amikor az egyik véletlenül leszalad a másikról, már pördülsz is kifelé. Szóval olyan béna árkádos az irányítás a rally-ban is, és a sima versenyeken ez hiába működik itt nagyon nem áll kézre. A játék egyébként minden verseny előtt felajánlja a fékrásegítést, ami nagyban megkönnyíti a vezetést, így aztán azoknak ajánlom, akik még könnyű fokozaton sem nagyon boldogulnak valamivel, mert azáltal, hogy a gép minden kanyarban helyettünk fékez, a versenyeken elég érdektelenekké válnak.

Az ellenfeleink is elég egyhangúan viselkednek: az elrajtolás után feláll egy sorrend, és az általában meg is marad a végéig: azaz nem túlságosan gyötrik magukat az előbbre jutásért, kivéve persze, ha valaki hibázik és leszalad az útról, vagy ha egy nagyobb tumultus alakul ki valamelyik kanyarban. Az viszont tetszett, hogy minden, ha közel érünk egy versenyzőhöz, megjelenik a nevével egyetemben egy csík is a kocsija felett. Ez kezdetben még csak világoskék, de minél tovább autózunk a s*ggében, úgy vörösödik és telik be az egész. Úgy vettem észre, hogy teljes vörös csíknál az ellenfelek „idegesebbé” válnak, és jóval gyakrabban hibáznak. Egy ilyen állapotban lévő versenyzőt például nagyon könnyű „rábírni”, hogy elszálljon egy-egy keményebb kanyarban. Az is nagyon jópofa, hogy a versenyek alatt végig rádiókapcsolatban vagyunk az istállóval és valami útonmódon azt is halljuk, miként reagálnak a verseny állására, vagy a kialakult szituációra az ellenfeleink. Ha például nagyon elhúzunk, egy puskagolyóhoz hasonlítanak, de ha nekik megyünk, káromkodna, ha utolérnek, fenyegetőznek, ha pedig elcsűrnek mellettünk, gúnyos megjegyzéseket vágnak a fejünkhöz. Sajnos ez is csak ideig-óráig hatásos, amikor a tizedik fejezetben is ugyanazokat az elcsépelt mondatokat halljuk, mint a másodikban, már egyáltalán nem tűnnek olyan humorosnak, és jópofának, mint az elején. De azért nem is rossz próbálkozás!

A kocsik hangja és a zenék is javarészt rendben vannak, ami a menü alatt szólt például be is digiztem, alapnak egyszer még talán felhasználom. A játék grafikáját viszont elég nehéz értékelni, mivel közvetlen a GT4P után kezdtem el vele játszani, és az mérföldekkel jobb ennél. Tipikusan úgy néz ki az egész, mint egy tavalyelőtti játéktermi gép, azzal a különbséggel, hogy azok azért egy gyorsabb frame-et szoktak produkálni, és az egész játék sebességét gyorsabbnak érzékeljük. Nem néznek ki rosszul az autók, amik egyébként a valóságban is létező típusok (Audi, BMW, Nissan, Subaru stb.), csak épp a GT-ben sokkal szebbek, és én pl.: az olyan dolgokat sem nagyon vágtam, hogy mit keres a rally kategóriába a Mini-Cooper? Anti-aliasing egyébként még az X-es verzióban sincs, ezért, mind a kocsik, mind a pálya, mind pedig a távoli háttérobjektumok nagyon ricegnek, szaggatnak. Amúgy meg, ha már ilyen kevés pályát gyártottak a DVD-re, jobban is oda figyelhettek volna a tervezésre, mert jó, hogy van nagyvárosi, kisvárosi, meg romos híd mellett futó, de mégis legtöbbször csak a már elcsépelt kliséket látjuk a pályák szélén (pl.: óriáskerék, stb.).

Szóval nem egy nagy durranás a grafika, a két játék változat között minimális mindössze az eltérés, és csak a jóisten tudja, hogy miért, de nekem a PS2-es tetszet jobban egy kicsit. Mindent összevetve, az új Ridge Racer nem rossz kis árkád autóverseny, de pár hét után már nem is fogunk rá emlékezni. Mert nem nyújt semmiben kiemelkedőt. Mert egy-két nap alatt kipörgethető. Mert van jobb a piacon. Mert hamarosan érkezik a GT4.

ÉS AZ A KEVÉS KÜLÖNBSÉG

Lényegi különbség nincs a két változat között, ezt leszögezhetjük. Több napi játék után is csak annyit tudtam észrevenni, hogy az X-es változat videóiban totálisan el vannak csúszva a feliratok a beszédhez képest, ez vajon miért maradt benne? Azt viszont mindenképp leírom, hogy azzal, hogy a két verzió szinte megegyezik a X-esek járnak rosszabbul. Hiszen az ő gépük erősebb, technikailag többet tud. X-en megpakolhatták volna még egynéhány vizuális effekttel (a proci bírta volna), és odafigyelhettek volna az anti-aliasingra is. Már ha akartak volna. De nem akartak, mert a Namconak annyi is elég volt, hogy mindkét gépre ugyanazt a kódolást adják ki, így viszont ne is várják, hogy a játék bekerüljön a legfelsőbb kategóriába. Legfőképp a Ridge Racer rajongóknak tudom ajánlani a game-et.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Szerettem a Ridge Racert, mindegyik részét, elég fanatikusan nyomtam őket, ami annyit jelent, hogy már-már egészségtelenül sokat gyakoroltam a driftelgetést a kanyarokban. :) Mindig is tudtam, hogy a RR soha nem lesz igazi vetélytársa a GT sorozatnak, mert más megközelítésben találja az „autóversenyzés” fogalmát. Ezt el kell fogadni. Szerintem ez egy jó kis hétpontos játéktermi stuff, simán beleillik egy igényes gyűjteménybe!

R RACING EVOLUTION

NAMCO
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ játéktermi hangulat
× lehetett volna több, jobb, szebb

6.5 pont

R RACING EVOLUTION

NAMCO
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ játéktermi hangulat
× lehetett volna több, jobb

7 pont

SZEMTŐL-SZEMBEN...


XBOX

Jó pár évvel ezelőtt történt, hogy véletlenül kezembe került egy játék, ami azután sokáig a kedvenceim között szerepelt. Egy vámpír volt a főhőse. A címe a következő: *Legacy Of Kain: Blood Omen.* Mert a Legacy sorozat nem a *Soul Reaver* nevű alkotással kezdődött, ahogyan azt sokan gondolják. Még az egyes PS-re jelent meg a BO, ami méltatlanul lett elfeledve a nagyközönség által. Diablo jellegű játékmenet, szép grafika, jó zenék, remek történet, ezméletlen hangulat...és rendkívül összetett feladatok. Bár németül volt meg (én pedigköztudottan émelygek a dojcstól), azóta is meghatározó élmény számomra. Káin bőrébe bújva kalandozhattunk egy hatalmas világban. Rengeteget fejlődhettünk, később akár át is változhattunk, varázsolhattunk... na meg persze szívhattuk az emberek vérét (házba belépés, alvó lakók inzultálása). A végén választás elé kerültünk. Hatalom, vagy nem hatalom? Az ember gyarló, ebből kiindulva a vámpír is, még ha felettünk is áll. A kérdés tehát eldöntetett. Főleg, hogy a második részként megjelent SR-ben már uralkodóként szerepelt Káin. A főhős szerepét viszont egy Raziel nevű ifjú kapta meg, akinek teherként megjelenő szárnyait maga a vámpírfejedelem tépte ki, majd a megalázott „fiatalembert" kivégeztette, örök szenvedésre ítéltette. Azonban Raziel kapott még egy lehetőséget. Egy felsőbb hatalom érdekeit szolgálva visszatérhetett, hogy bosszút álljon. Az ősi nemezis története ez.

Bár az SR még nagyobb siker lett, mint a BO... őszinte leszek: nekem nem tetszett annyira. Nem fogott meg a 3D-s világ, az új hős, akivel egyáltalán nem voltam képes azonosulni. Legfőképpen... nem akartam az ellen harcolni, akit én magam juttattam el arra a pontra, ahonnan immáron le kellett volna taszítanom. Valamint belekavarodtam a nagy térbeli szabadságba. A harmadik részbe *(Soul Reaver 2)* már bele sem néztem, egyszerűen csak tudomásul vettem, hogy van. Öröm volt azonban, mikor megjelent a BO2, ami már több élvezetet nyújtott számomra is. Újra Káin, újra a megkedvelt hangulat. Idő hiányában ugyan nem tudtam végigjátszani, de jobban kedvemre való volt, mint a korábbi két fejezet.

Most pedig megjelent a **Legacy of Kain: Defiance**. Kihívást jelent. Kihívás egy párbajra. A két régi ellenfél között. Talán nem is lenne szükséges az ősi gyűlölet. Talán csak a sors akarata ez, hogy örökkön egymást keresik, mióta találkoztak. Vagy a felsőbb hatalmak, amiknek ők is foglyai? Mert hiába az akarat, hiába a döntés. Ahogy a maszkabálban is... mindenhol van valaki, aki a másik felett áll, és marionett figuraként játszik az alatta élőkkel. A maszkabál pedig nem áll messze a *Káin öröksége* sorozattól.

HŐS, VAGY ANTIHŐS?

A fejlesztők igen nagy gondban lehettek az új rész elkészítésekor. Vajon ki is a „hős" ebben a mítoszban? Az egykor gonosz ellen harcoló Káin... vagy a jelenlegi „uralkodó" ellen „felbérelt" Raziel? Egyik sem az a tipikus makulátlan tisztaságú múlttal rendelkező úriember. Azonban mindkét figura elég összetett személyiség ahhoz, hogy ne lehessen a későbbiek folyamán sem egyértelműen behatárolni hovatartozásukat. Maradjunk inkább a „melyik szimpatikusabb" kategóriánál. Nekem Káin. Van, akinek Raziel. A Crystal Dynamics pedig meghozta a lehető legjobb... vagy a lehető legrosszabb döntést: szerepeljenek mindketten! Így egyik tábor sincs hanyagolva. Ha azonban rosszindulatú vagyok, azt mondom: mindkét tábor megszívta. De erre majd később térnék vissza...

Lényeg a lényeg...felváltva menetünk kedvenceinkkel. Az egész nagyon hangulatosan indul. Miután a főmenüben kiválasztottuk az új játékot, egy kis összefoglalóban megtekinthetjük Raziel második (vagy harmadik?) megszületését, a két lélek csatáját. Majd Káin szerepében egy városba kerülünk. Itt úgy éreztem magam ismét, mint az „ölelés" utáni „gyermek" (üdvözletem mindenkinek, akinek ezek a szavak mondanak valamit). Mint a frissen ébredt vámpír, aki most próbálgatja szárnyait. Lelkendeztem kicsit a grafika szépségén, azután megindultam előre. A kamera többnyire hátulról követett, de furcsa módon nem tudtam azt rendesen megforgatni. Ideoda hánykolódott, mintha részeg lenne a kameraman, de a saját beállításaim nem működtek, csak a „fix" gépi nézet. Ezt úgy kell érteni, hogy azt látod, amit a program akar. Se többet, se kevesebbet. Erre is visszatérünk még. A nézet egyébként nem a Tomb Raider fajta „premier plánban a hátam" stílus, hanem inkább annak, meg az első epizódban használt izometrikus nézetnek a keveréke. Megjegyzem: *elég jó lett.* Szóval nekiindultam a nagy kalandoknak.


XBOX

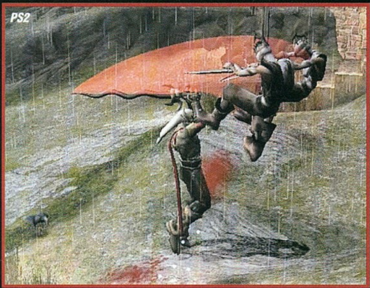



XBOX

Néztem a szálldosó hópelyheket, ugráltam picit, lebegtem a magasban... karmaim segítségével felkapaszkodtam **bizonyos** falrészeken, köd formájában átsiklottam a rácsokon, majd összeakadtam pár emberrel. Persze rögtön rám is támadtak a balgák. Első szárnypróbálgatás harc terén... Vagdosom őket, az egyiket varázslattal nekilököm egy falból kiálló, hegyes végű tárgynak, a másikat pedig addig ütöm, míg el nem dől. Ekkor felemelem és kiszívom a vérét. Ez idáig igen jól kezdődik. :)

AZ ALVILÁG FOGSÁGÁBAN

Szegény-szegény Raziel már megint az *Underworld* foglya. Ezzel akkor szembesülök, mikor Káin bőrében átverekedem magam a fél városon, és összefutok Moebius bácsival is. A nagy szemű, csápos „mindenható" pedig csak játszadozik velem. Nem baj... kijutok. Ki én! Szenvedő lelkek sikolyai kísérnek, ahogy felkapaszkodom a leomlott falakon, lépcsőkön. Ez nem az a világ, ahol az ember jól érzi magát. Bár nem a sötétebb színek a dominánsak (megszokott módon leginkább csak zölddel találkozunk), mégis hátborzongató, nem evilági a hely. Elmosódott körvonalak, szabadulni próbáló lelkek vesznek körül. Miután magamba szívtam párat, sikerül meglógnom életet adóm elől. Kijutok az üregből, ami börtönömet is jelenti. Innentől kezdve felváltva küzdök a két nagyhatalmú teremtménnyel. Halhatatlan Káin, és a talán még halhatatlanabb Raziel. A vámpírral beveszem Moebius tornyát, ahonnan a hírhedt oszlopokhoz indulok. Hamarosan találkozni fognak ők ketten. Bár két sorsról szól a történet, életük összefonódik. Erről szól tehát ismét a játék. Mire észreveszem magam, már valahol az ötödik pálya körül járok. A történet pedig csak ekkor kezd beindulni. Szokás szerint feladataink leginkább a következőkből állnak: legyilkolni mindenkit, megszerezni bizonyos relikviákat, megnyitni a lezárt utakat, megoldani a két világ közötti differenciák okozta fejtörőket. Mert ugye ami „itt" ilyen, az „ott" nem biztos, hogy ugyanúgy van.





Ezért kell Raziel esetében váltani a létsíkok között. Azt hiszem, ezek senkinek nem jelentenek újdonságot.

KÁIN VERSUS RAZIEL

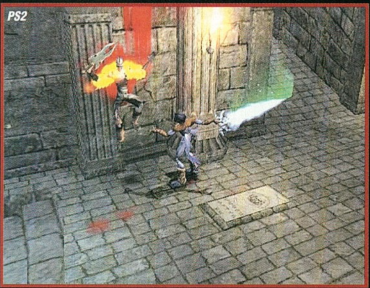
Itt most nem arra szeretnék kitérni, hogy melyik karakter érdekesebb, vagy szimpatikusabb. Egyszerűen csak a különbségeikre összpontosítok.

Káin vámpír. Ehhez méltón bizonyos képességei is vannak. Ugrás után tud lebegni egy darabig, de bizonyos helyeken még erre sincs szüksége, a piros körrel jelölt helyekről ugyanis nekirugaszkodással hihetetlen távolságokba vetődhetünk át. Telekinetikus erőnkkel embereket hajíthatunk le a várfalakról, vagy csak egyszerűen karókba dobhatjuk ellenfeleinket. Szintén ezzel a képességünkkel lerombolhatjuk egy-egy építmény bizonyos részeit, hogy ott átmehessünk, vagy onnan átugorhassunk máshova. Köddé válva a rácsok sem okozhatnak problémát, de akár ellenfeleink között is játszhatunk ezzel a lehetőséggel, így az X-Men második részében látott Árnyék által használt térugrásokkal zavarhatjuk meg szerencsétleneket. Áldozatainkból kiszívhatjuk a vérüket, így növelve életerőnket, de akár különleges kardunk erejét is növelhetjük velük. A falak szétcsapása, vagy az azokon való felkapaszkodás már nem is számít különlegességnek, ezért nem is ecsetelném ezek lehetőségeit.

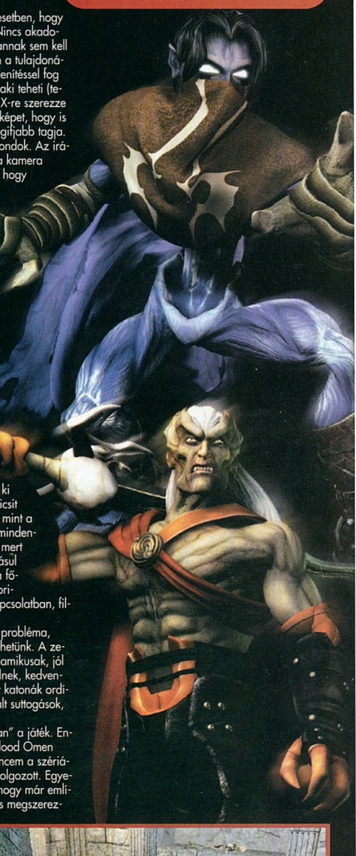
Természetesen Raziel is rendelkezik némi erővel. A lebegés, hajigálás nála is működik. Viszont ő nem vért, hanem lelkeket szív, valamint váltogatni tudja a valós világot, illetve az alvilágot. Amennyiben a valódi világban elfogy az életereje, nem kell megijedni, mert az alvilágba kerül, ahonnan ismét visszatérhetünk előző helyünkre. Amúgy sem kell félni az elhalálozásoktól, mert nincsenek újrakezdések, ráadásul „félpályajelzők" is segítik a dolgunkat. Persze menteni érdemes minden helyszínen, így nem nagyon kell majd félni semmitől. Fejleszteni is lehet majd őket különböző kombinációkkal, képességekkel, amiket a menüben nézhetsz át, vagy aktiválhatsz. Elakadni pedig egyikkel sem nagyon lehet. A feladatok nem túl nehezek, értelemszerű például, hogy ha egy szobornak mindkét keze üres, akkor a megtalált kardot bele kell helyezni az egyikbe. Ha pedig később egy pajzsra is rálelünk, akkor arra is hasonló sors vár. A kalandozás viszonylag lineáris, mindig lehet tudni, hova kell menni, hol nyílt meg egy új ajtó. Amennyiben ez még sem megy, akkor csak ellenfelet kell keresni. Ha jön valaki: jó helyen jársz.

ÉRTÉKELÉS

Kellemesen csalódtam. Az első rész kivételével még nem fogott meg ennyire LOK játék. Valóban olyan, hogy ha belekezdesz, nem tudod majd letenni. Eredetileg azt gondoltam, hogy majd a Razieles részek miatt nagyon fogom utálni, de ez szerencsére nem így történt. Tény, hogy Káin küldetései sokkal jobban bejöttek, valamint az is, hogy Raziel feladataiban benne van a szokásos Soul Reaver hangulat, ami annyit tesz, hogy néha az ember a haját leteszi a továbbvezető út keresése alatt. Erre utaltam az elején. A két tábor nem biztos, hogy értékeli majd a másik oldal lehetőségeit. Azonban szerintem pont megfelelő lett az egyensúly. Emiatt nem húztam úgy a szám, mint azt előre vártam. Ahogy R az SR hagyományait követi, úgy Káin a BO által kitaposott ösvényen halad. Középkori hangulat, kis Castlevania filing…vámpíros lehetőségek.



A grafika *gyönyörű*. Nem szeretnék külön pontot szentelni a két verzió különbségeinek, ezért itt leírom azokat. Főleg, hogy alig van valami eltérés. Ez azért van, **mert mindkét verzió álomszép**. Ami kis differencia van, az a két hardver tudásának köszönhető. PS2 viszonylatban is ragyogó lett a Defiance, és X viszonylatban is. Utóbbiban kicsit jobban kidolgozottak a karakterek, valamivel szebb a környezet, de ez tényleg annyira nem számít jelen esetben, hogy mindkettő megéri a kiváló jelzőt. Nincs akadozás, folyamatos az akció. Szóval annak sem kell a kardjába dőlnie, akinek PS2 van a tulajdonában, mert azon is minőségi megjelenítéssel fog találkozni. Persze ettől függetlenül aki teheti (tehát mindkét gépe van), az inkább X-re szerezze meg, mert úgy kapja meg a teljes képet, hogy is néz ki 2004-ben a Káin sorozat legifjabb tagja.



Játszhatóság terén már vannak gondok. Az irányíthatóság rendben van, viszont a kamera néha olyan szinten el van cseszve, hogy az embert a guta kerülgeti. Látod azt, amit a gép mutat, de ha te akarsz rajta állítani, akkor össze-vissza ugrál az egész. Ez az ugrálós részeknél kifejezetten idegesítő. Ráadásul időnként kerültem olyan helyzetbe, hogy az ellenfeleimet nem is láttam, csak úgy vakon küzdöttem. Ez a hiba van csak, viszont ez elég nagy ahhoz, hogy csak *közepes* legyen a végeredmény. Szavatosságilag nincs baj az anyaggal. Kellően hosszú (a vártól kezdve, az alvilágon át, temetőben, katedrálisban, meg még ki tudja, hol járhatunk), bár mintha kicsit kevesebb ideig tartana végigvinni, mint a korábbi részeket. A történet miatt mindenképpen le fogja nyomni mindenki, mert amiatt aztán tényleg megéri, ráadásul sok-sok kis extrát nyithatunk meg a főmenüben, ha már végeztünk a sztorival (képek a régebbi játékokkal kapcsolatban, filmek, hogyan készült…).

Zene, és hang terén megint nincs probléma, mindkettővel teljesen elégedettek lehetünk. A zenék általában (főleg harc alatt) dinamikusak, jól szólnak. A hangok szintén remekelnek, kedvencem például a várfalakról lehajított katonák ordításai, vagy az Alvilágban tapasztalt suttogások, sikolyok.

Hangulatilag pedig szintén „ott van" a játék. Engem el is varázsolt picit. Az első Blood Omen után talán ez lett a második kedvencem a szériából. Kellően változatos, kellően kidolgozott. Egyedüli hibája az elrontott kamera. Ahogy már említettem, mindkét géptípusra érdemes megszerezni…nem csak a rajongóknak. Ez a program szerintem minden akció/kaland (talán még platform) kedvelőnek ajánlható. Kihasználja a gépek tudását, megéri a pénzt. Aki esetleg rendelkezik a Blood Omen első részével (leginkább angol verzióval, de ha más nincs jó a német is), azt szépen megkérném, dobjon már egy mail-t, vagy keressen Martinon keresztül. Előre is köszönöm…



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon meglepődtem, amikor először megpillantottam a Defiance grafikáját. Meg sem mozdultam a karakterrel, csak bámultam, hogy milyen csodálatosan szép ez a játék. Egyet létem, döbbentem. Még egyet, megint döbbenet. Volt, hogy közel kellett mennem a TV-hez, vizsgálódni, annyira tetszett. Így ment ez vagy két órán keresztül. Mi lett volna, ha még rendesen játszom is vele? :)

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

EIDOS / CRYSTAL DINAMICS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 22 blokk

✔ remek hangulatú, gyönyörű akció/kaland
× mondom, hogy borzalmas a kamerakezelés

8.5 pont

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

EIDOS / CRYSTAL DINAMICS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (170KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ remek hangulatú, nagyon szép akció/kaland
× piszkosul rossz kamerakezeléssel

8.5 pont









Már régóta vágytam egy igazi, nem mindennapi játékra. Az életünknek vannak olyan területei – sportok, elfoglaltságok, hobbik –, melyek a programozó cégek nem játékosítanak meg. Éppen ezért nagyon örültem, hogy én kaptam a feladatot, hogy cikket írjak a legújabb PS2-es **Sims** játékról, mely a **Bustin' Out** alcímet viseli.

„De mi is az a Sims?" – tehetné fel a kérdést a gyanútlan játékos. A Sims egy egészen egyedi játék, melyben lényegében egy lakásban „létezve" teljesen hétköznapi életünket kell élni! Tehát kapcsolatot kell teremtenünk embertársainkkal, dolgozhatunk, sőt bizony szórakozhatunk is! Persze az olyan napi szükségletekről sem szabad megfeledkezni, mint az evés, fürdés, WC-re járás, hisz ezek is hozzátartoznak életünkhöz. Gyakorlatilag egy házi valóságshow-t hozhatunk össze. Annak ellenére, a valóságshow-kat egy színvonaltalan, pénzszerző marhaságoknak tartom, mint játékötlet nagyszerű, és a Sims-et nézve a megvalósítása is kiváló! Éljük virtuális életünket, képezzük hőseinket, mint valami tamagochi figurát, és közben egyre több barátra, sőt lehet, hogy még szerelemre is lelünk. Érdekes játék ez a Sims, mivel azt hiszem egyfajta görbe tükröt tart mindennapi életünk elé, kicsit kifigurázva, parodizálva kapjuk vissza mindazt, amit az életben csinálunk. Sokszor csak röhögtem én is játékban látottakon, mivel elgondolva előjöttek a saját életemben is a saját tapasztalataim egy-két helyzetben.

Természetesen nem kell nagyon komolyan venni a dolgot és talán pont ezért rendkívül szórakoztató program a Sims. Talán ez az oka, hogy világszerte sikert ért el még anno PC-n, ugyanis elősször arra jelent meg. A konzolos változatokra éveket kellett várni, de végül tavaly januárban megérkezett PS2-re, GC-re és Xbox-ra is. A most megjelent Bustin' Out egyfajta felújított, újdonságokkal teletűzdelt változata az egy évvel korábbi résznek. Sokkal nagyobb szabadságot kapunk ebben az epizódban. Lehetséges most már elköltöznünk és sok más érdekesség is színesíti az anyagot. Mivel egy elég összetett programról van szór érdemes egy teljes segítséget adni hozzá, így nem is húznám az időt, vágjunk bele.

KEZDETEK

Miután a rövidke intron túlvagyunk, először a főmenübe kerülünk, ahol kezdetben nem sok miden közül választhatunk. A többi menü csak akkor jön elő, ha már nekikezdünk a játéknak és nyomtunk is vele pár órát. Ha tehát ezen túlvagy, akkor választhatod a Bustin' Out módot (kezdéskor rögtön ezt indíthatod el), vagy akár a szabadjátéknak is nekiállhatsz (Free Play). Utóbbinál természetesen szabadon azt tehetünk, amit akarunk, tehát úgy élhetjük virtuális életünket, ahogy szeretnénk. Sőt még olyan munkahelyeket is felvehetünk, melyek a BO módban nincsenek, de erről később.

Vegyük úgy, hogy most töltötted be a játékot először. A progi az embereket egységesen „simeknek" hívja, tehát én is így nevezem őket. Legelőször is meg kell alkotnod a saját simedet. Már itt előjön a stuff összetettsége, mivel tényleg csak a saját fantáziád szab határt annak, hogy milyen figurát hozol össze. A legelső ikonnál beállíthatod, hogy milyen nemű legyen és meghatározhatod a tulajdonságait. Ezt egyszerűen úgy is megteheted, hogy kiválasztod, milyen csillagöv alatt született. De dönthetsz úgy is, hogy a tulajdonságaidnak saját magad adsz pontokat. Az első a *Neat*, ami szó szerint takarosságot jelent. Az ugye fontos, hogy emberünk automatikusan kezet mosson, mondjuk a WC után, meg hasonlók. Az *Outgoing* meghatározza, hogy simünk mennyire szeret kimozdulni otthonról, tehát ha csökkentjük, emberünk inkább otthonülős típus lesz. Az *Active* meghatározza simünk aktivitását, mennyire szeret mondjuk mozogni. A *Playful* növelésével karakterünk játékosabb lesz, könnyebben belemegy a hülyéskedésbe és hasonló típusokkal könnyebben ismerkedik. Végül már csak egy érték maradt a *Nice*, ami a kedvességet határozza meg.



Ha megvannak ezek az adatok jöhet a következő menü, amivel a testalkatot állíthatod be. Sovány, karcsú és teltkarcsú választható ízlés szerint. Ezenkívül beállíthatod a ruháját (felső, nadrág, cipő), annak színét. A harmadik pont alatt simed külső tulajdonságain változtathatsz. Azaz megadhatod a bőrszínt, hajviseletét, szem, orr, száj alakját, sőt színét is. Lényegében a rockertől a divatmajomig bármilyen embert létrehozhatsz. Sőt, a repertoár később bővíthető, attól függően, kivel találkozol vagy beszélsz a játékban. Mentsd el a simedet és kezdődik az igazi játék!

ALAPVETŐ IGÉNYEK

Kezdetét veszi tehát a virtuális életed, méghozzá egy álommal (menj oda Peterhez), melyből hamarosan a mama fog ébreszteni – itt máris megjegyezném, hogy az időt az R1-gyel gyorsíthatod. Rövid bevezető jön az udvaron, majd nekikezdhetsz az életednek. Az elején a mama házában laksz, itt érdemes megismerkedni a kezelés alapjaival, mielőtt elköltöznél és munkába állnál. Ehhez lássuk a kezdőképernyőt.

A bal felső sarokban láthatod, hogy milyen cselekvést adtál ki simednek, ezt amúgy az X-szel tudod megtenni – tárgyakat is ezzel lehet használni, embereket is ezzel tudsz megszólítani. Ezeket az utasításokat a Háromszöggel vonhatod vissza. A bal felső sarokban láthatod, hogy mennyi az idő, illetve pénzed mennyiségét is megnézheted. A D-pad nagyon fontos, mert ezzel megnézhetsz egy csomó mindent. A legfontosabb a Fel irány, melynek nyomva tartásával a *Motives*, azaz a motivációs menüt hozhatod elő. Ez mutatja simed alapvető szükségleteit. Ha valamelyik adat teljesen zöld színben pompázik, simed abban a kategóriában teljesen elégedett. Amint egyre pirosabb lesz, úgy lesz szüksége valamire. Nézzük is mik vannak itt. Az első az *éhség*, erre természetesen nagyon allergiásak a simjeid. Vigyázz arra, hogy embered éhesen rosszul dolgozik és állandóan veszekszik, tehát erről gondoskodj elsőnek. A hűtőben mindig találsz valami kaját, persze, hogy mit csinálhatsz, az függ a napszaktól is. Például a reggel értelemszerűen csak reggelizni lehet, délben ebédelni, este vacsorázni. Figyelj arra, hogy ezek mind eltérő módon csillapítják éhségedet. Egyébként a hamburgersütőt használva magad is csinálhatsz kaját, vagy a telefont használva akár pizzát is rendelhetsz (ez pénzbe kerül), úgyhogy kajaszerzésre sok lehetőség van!

Rendkívül fontos a *higiénia* (apró zuhanyrózsa jelképezi). Igyekezz gyakran fürödni (mondjuk mikor a kijelző félig lecsökken), mert az emberek nem szívlelik, ha valaki koszos és büdös. A WC utáni kézmosást és a WC lehúzását már nem is kell említenem.

A *kipihentség* (tehát energia) természetesen minden simnek fontos. Ezt alvással, pihenéssel lehet feltölteni. Ha csak rövid szunyókára van idő az is megteszi, csak menj oda egy kanapéra és válaszd a Nap pontot. Ha kevesebb időd van akkor csak üldögélj. Vigyázz, mert pihenés nélkül Simed morcosabb lesz, hisztizni kezd és munka sem fog menni. Rosszabb esetben állva elalszik, mint a lovak, vagy csak szimplán összeesik valahol.

A következő pont a két emberi fejjel a *társaság*. Ha van lakótársunk (ez kezdetben biztosan lesz) fontos, hogy kapcsolatot tartsunk fenn vele. Beszélgessünk, viccelődjünk, ápoljuk kapcsolatainkat. Figyelj arra, hogy bizonyos cselekedetek erősítik a kapcsolatot (ekkor egy zöld plusz jel tűnik fel), mások gyengítik azt (ekkor piros mínuszt láthatunk). Ne felejtsd el azt sem, hogy ha túlzás-







ba viszed a társalgást, akár még beléd is szerethetnek! Erre az azonos nemű lakótársak miatt érdemes figyelni, hacsak nem akarsz a simedől meleget csinálni. (Egyébként nekem csak a csókig sikerült eljutni, bár én női karakterrel voltam és a szobatársam is nő volt. :) **(Perverz! Martin :)** Egyébként a kapcsolatok erősségét úgy tudod megnézni, ha lenyomod a Jobb irányt. Kb. 60-70 körüli érték az



igazán jó, 80-90 felett pedig fellángol a szerelem is. Utóbbi esetben kis piros szívecske jelenik meg a karakter feje mellett. Nagyszerű, hogy kapcsolataink erősödésével egyre jobban levetkőzik gátlásainkat simjeink. Ezt akár szó szerint is lehet venni, mert mondjuk 80 feletti értéknél már meztelenül fürdőznek a medencében – természetesen ezt kikockázták a készítők. **(Lúzerség! Ááááá, de kár. Martin)**

A következő rész a *kényelem*. Fontos, hogy simünk jól érezze magát lakhelyén. Pihenj üldögélj, vagy fürödj sokat azzal növelheted a kényelmet. A WC alakú ikon jelzése azt hiszem egyértelmű, hisz simünk szükségleteit határozza meg. Ha nagyon megnő a piros értéke akkor rohanj WC-re mert baj lehet, ami leronthatja a tisztaságot is. :)

A WC mellett található a *szórakozást* jelző ikon. Nem mindegy, hogy simünkkel csak dolgozunk, mert ha egyáltalán nem fordítunk szórakozásra időt karakterünk, egyre depressziósabb lesz. Néha kapcsold be a rádiót, táncolj rá, nézz TV-t, vagy olvass könyveket, újságot.

Az utolsó ikon a környezetre vonatkozik. Senki sem szeret koszban, rendetlenségben lakni, simjeid is ilyenek. Így hát takarítanod kell, meg elmosnod magad után a tányérokat, húzd le a WC-t – utóbbiak kihatnak a társasági életre is, hisz lakótársaid nem szeretik ha nem mosogatsz el magad után. Érdemes egyébként bejárónőt (Maid) fogadni – telefonon teheted azt meg –, mert sokszor a takarítással elmehet az egész napod. Az meg elég unalmas élet, ha csak takarítasz meg dolgozol.

Érdemes egyébként olyan cselekvéseket végezni, melyek egyszerre több tulajdonságodat javítja. Például a jakuzzival növelheted a higiéniát, a kényelmet és a szórakozást is. Szerencsére simed van annyira önálló, hogy általában maga is megebédel ha éhes, elmegy WC-re stb. Persze ez attól is függ, hogy mit állítottál be az elején tulajdonságoknak – ha zavar valami, akkor az Options-ben kikapcsolhatod a „szabad akaratot". Sokszor, ha megjelenik a bal felső sarokban egy új ikon, nyomj Selectet és utána X-et, így végrehajthatsz majd fontos cselekvéseket. Ha sokáig nem elégítesz ki valamilyen szükségletet, akkor simed hisztizni kezd, vagy csak nem engedelmeskedik utasításaidnak. Ezzel romlik az élete is.



KÉPZETTSÉG

A Bal iránygomb lenyomásával hozhatod elő a képzetségeket. Simeddel ugyanis nemcsak egyszerű ponyvaregényeket lehet olvasni, hanem tanulhatsz is, elsősorban főzést és szerelést. Előbbi a jó kajakészítés miatt lényeges, utóbbi pedig az elromlott szerkezetek javítása miatt. Erre egyébként érdemes a játék elején még a kiköltözés előtt időt fordítani, azaz ülj le és tanulj egy keveset. Bosszantó, ha elromlik valamilyen szerkezet otthon (sütő, jakuzzi stb.), és ezennel megnyugtatok mindenkit, ez *biztosan be fog következni*. Tehát ülj le és tanulj egy keveset az elején. Persze arra figyelj, hogy nem lehet ész nélkül könyvmollyá változni: ha simeddel nem szórakozol eleget vagy túl fáradt, akkor nem fog tanulni. A főzésen és mechanikán kívül még javíthatsz más képességeken is. Ilyen a *kreativitás* (Creative), amit mondjuk festegetéssel lehet növelni (vagy más művészi tevékenységgel). *Testünk erősítésre* (Body) vehetünk sporteszközöket. Néha érdemes leállni pár órát edzeni, főleg ha olyan munkát választottál. A *logikádat* (Logic) sakkozással tudod pallírozni. A végére maradt a kisugárzás, azaz a Charisma. Gyakorold a tükör előtt a beszédet, ezzel egyre jobban tudsz társalogni és könnyebben tehetsz szert kapcsolatokra, és a munkádban is sikeresebb lehetsz.

AZ ÖNÁLLÓSODÁS ÚTJÁN

Már a játék elején anyánk megkér, hogy találjunk valami munkát. Ha az újságban körülnézünk, több álláshirdetés közül választhatunk. Erről majd a mellékletben részletesebben, most nézzük, mire is kell figyelni. Miután elvállaltál egy munkát, elköltözhetsz. Sőt, mivel közvetlen buszjárat a munkahelyre anyád házától nem visz, kötelező is elköltözni. Munkától függően Mimihez vagy Dudley-hoz is beköltözhetsz. Ahhoz, hogy a munkádban sikeres legyél, javítanod kell a képzetségeden a fent említett módokon. Mindegyik munkához más-más képzetségben kell jártasnak lennünk. Ha karriered jól alakul, akkor előléptetésekben is részed lehet, sőt, fizetésed is nőni fog. Csak figyelj, nehogy elkéss sokszor, mert kirúgnak! Ha előléptetnek előfordulhat, hogy újra el kell költöznöd. Ez azért lényeges, mert az új munkahelyek jobban megközelíthetőek máshonnan. Ha ezt jelzi a játék, akkor mozogj (Move Out). Néha érdemes meglátogatni más ismerősöket, barátokat, tartsd a kapcsolatot anyáddal is! A költözéshez persze járműre is szükség lesz, ezt automatikusan kaphatunk, de vehetünk is. Ahogy haladsz előre a játékban, egyre jobb helyeken lakhatsz, sőt, még alakíthatsz is lakásodon!

ÉRTÉKELÉS

A Sims Bustin' Out egy nagyszerű játék, igazán egyedi a PS2-es palettán. Ennek a résznek egy hibája van csak. Ha játszottál az előző résszel, lehet, hogy nem tartogat neked már akkora meglepetéseket. Bevallom én nem játszottam az előző résszel – csak láttam, ahogy más teszi ezt és már az is izgalmas volt –, így nekem igazán nagy élvezetet jelentett a program. Arra figyelj, hogy nagyon időigényes az anyag, tehát csak úgy ülj neki, ha rá tudsz szánni nem is kevés időt. Ha az megvan, akkor hetekig kikapcsolódást fog igérni. A külcsínt tekintve elégedettek lehetünk. A házak szépek, simjeink normálisan néznek ki. A grafika elég pofás. A zene és a hang kérdésében is pozitívumokat tudok sorolni. Szórakoztató, hogy a Simek maguk halandzsa nyelvén beszélnek és érintkeznek egymással. A zenék pedig rendkívül változatosak, ugyanis a rádióban beállíthatod, hogy mit akarsz hallgatni és ez technotól a heavy metalig bármi lehet. Rádásul elég sok szám is van.

A hangulat tehát 100%-os, főleg a sok-sok apró poénnak köszönhetően. Mondjuk senki sem szereti, ha aludni akar és éppen akkor akarunk mellette zenét hallgatni, vagy ha a franciaágyon horkolunk mellette. :) Percenként jönnek elő a szórakoztató meglepetések. Javaslom tehát, hogy ha eddig nem ismerted a Sims-et, akkor mindenképpen érdemes beszerezni, mert egy igazán izgalmas és hangulatos anyag!

(Folytatás a mellékletben!)

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen hihetetlen, hogy kihagyták a VV3 csajokat a játékból! Arcátlanság! Követelek egy új, kifejezetten a magyar piacra fejlesztett Sims verziót a mi kis Pandoránkkal, Ágicánkkal, külön az én kérésemre a Csöpkével, és rejtett karakternek az Elvisszel! Egyéb esetben beperelem az Electronic Arts-ot. Adnék nekik olyan valóságshow-t, hogy egy hétig csak a virtuális kilincs mellé nyúlkálnának... :)

THE SIMS BUSTIN' OUT

EA / MAXIS

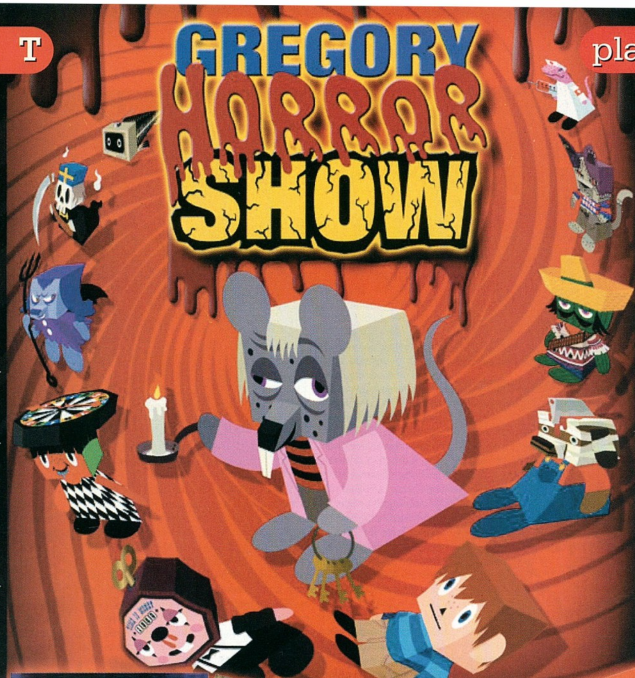
MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (1412KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos egy virtuális életet élni
× ha már ismerted régen, akkor lehet, hogy nem fog meg

9 pont

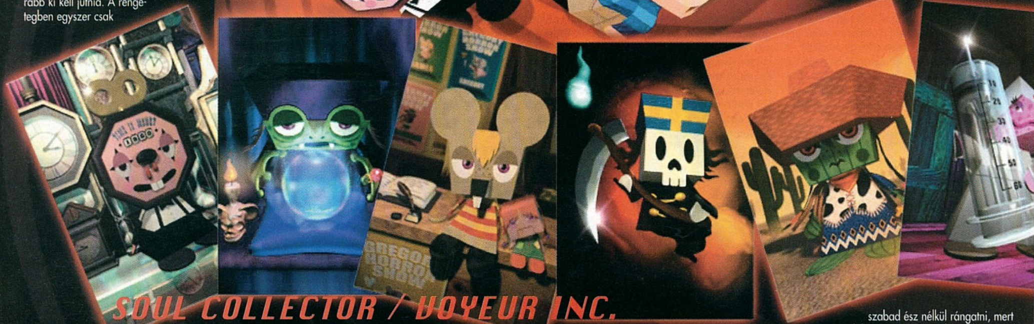


PATKÁNYSHOW

A japán TV Asahi kábeltévén debütált 3DCG filmsorozat, a **Gregory Horror Show** (GHS) számomra mindeddig a teljes ismeretlenség homályába burkolódzott. Halvány gyanúm szerint nem vagyok egyedül, mert a Naomi Iwata nevével fémjelzett, 1999 és 2002 között négy teljes sorozatban képernyőre álmodott – jobb híján nevezzük így – „rajzfilm" nyilvánvalóan nem az európai, főképp pedig nem az amerikai piacot célozta meg. A GHS-ból készült trading card készletet mindezek ellenére jenki cég dobta piacra, bár abban már nem vagyok biztos, hogy túlzott sikerrel. Mindenesetre a CAPCOM elérkezettnek látta az időt, hogy az öreg patkány, Gregory szállójában bonyolódó történet ne csak sorozat, képregény és kártyajáték, hanem videojáték formájában is az arra nyitott közönség polcaira kerülhessen. A kiadó eme elgondolásnak különösen örülök, hiszen talán soha életemben nem jutott volna el hozzám ez a *zseniális*, mindazonáltal beteges képi világú matéria híre.

A játék története nem éppen túlbonyolított. Főszereplőnk, aki a könnyebb azonosulás érdekében – a játékos választásának megfelelően, azonban a játékmenetre ki nem hatóan – lány vagy fiú is lehet, teljességgel megmagyarázhatatlan okból egyszeriben egy nyomasztó álomvilágban találja magát. Sejtése sincs, hogy csak elszundikált, vagy esetleg valami sötét ármány áldozatává vált, annak viszont tudatában van, hogy a sötét, ködös erdőből, ahol a bevezető animáció során kétségbeesetten kószál, mihamarabb ki kell jutnia. A rengetegben egyszer csak

Új játék, játék betöltése, opciók. Opciókon belül 2D/3D irányítás közti váltás, vibráció ki – és bekapcsolása, sztereó-mono váltás, hangerő, képernyő-pozíció állítás, default beállítások érvényesítése. Hehh, ennyi? Bezony ám, semmi újdonság, csupán az ezerszer megszokott beállítási lehetőségek. Néha már komolyan azon töröm a fejem, hogy minek kell leírni ezeket az unalomig ismétlődő részleteket, de hát a Kedves Olvasók döntő többsége igényli, úgyhogy nincs mese. A játék folyamán egy bizonyos Hell' Roulette nevű aljátékot is ki lehet majd nyitni, ez itt a főmenüben külön pontként is jelentkezni fog.
A bal analóg karral irányíthatjuk Mélyen Tisztelt Főszereplőnket, az álomvilágból menekülésre törekvő, khm... hát tulajdonképpen saját magunkat (új játék indításakor ugyebár nem csak a nemünket, hanem a nevünket is meg kell adni). Nem megfelelő látószög esetén az L1 gomb szolgál a kamerának a játékos mögé való behelyezésére, szerencsére nem kell túlzottan sokszor alkalmazni, ergo az operatőri munkát nyugodtan nevezhetjük kellően átgondoltnak és kivitelezettnek. Nem mondom persze, hogy tökéletes, de a lehetőségekhez képest eléggé jól megvalósított. A játékmenet gerincét képző – és az alább kivesézésre kerülő – *leskelődés* a Háromszög gomb. Nem kell mást tennünk, csak oda kell lopakodnunk ahhoz az ajtóhoz, ahol be akarunk kukucskálni és máris kedvünkre kémkedhetünk a bal analóg kar alkalmazásával. Vigyázni kell ugyanakkor, a kart nem



SOUL COLLECTOR / VOYEUR INC.

halvány fény derengése kelti fel félelemtől hiperérzékennyé vált figyelmét; mondanom sem kell, természetesen haladéktalanul annak forrása felé veszi útját. Ahogy közeledik célja felé egy kétszintes, ócska szálló bontakozik ki lassan a szeme előtt, és bár nem tartja túlzottan bizalomgerjesztőnek a ránézésre dohos, nyilvánvalóan lepukkant szállást – mely a Gregory House felirattal fedi fel tulajdonosának kilétét –, nincs más választása, valahol mihamarabb meg kell húznia magát. Elgondolása szerint a menekülés részleteit ráér majd a jelen helyzetéhez képest viszonyítva talán leginkább biztonságot nyújtó házban kidolgozni. Szegényke még nem sejti, de sikerült igencsak melléfognia...

AZ A FRÁNYA IRÁNYÍTÁS

A bejelentkező képernyő és a kisebb várakozás után feltűnő videó-bejátszás már sejtetni engedi, hogy egy módfelett egyedi képi világgal rendelkező programmal van dolga a gyanútlan játékosnak. Hát igen, ezeknek a japánoknak mindig sikerül valamilyen tekintetben távol tartaniuk magukat az átlag európai vagy amerikai játékosok által támasztott elvárásoktól, mindez azonban ebben a programban olyan koncentráltan jelentkezik, hogy biztos vagyok benne: az első pár perc után ezrével lesznek világszerte, akik mintegy diszkoszként fogják használni a GHS DVD-t és soha többet nem fogják azt a fekete masinájukba visszahelyezni. Nyitottnak kell lenni tehát ez nem vitás, véleményem szerint viszont mindenképpen érdemes egy próbát tenni vele, mert az első ránézésre észrevehetően az individualizmus jegyében fogant játék nem mindennapos élményben részesíti az azt befogadó személyt. Gyorsan tekintsük át a menüket.

szabad ész nélkül rángatni, mert az ajtók bizony nyikorognak, így könnyen lebukhatunk egy-egy információszerzést megcélzó munkafolyamat során. Szintén a Háromszög gomb szolgál a first-person nézetbe való beváltásra, nyugodtan mászkálhatunk így is, de szerintem a képi világ összehasonlíthatatlanul teljesebb és jóval mókásabb, ha a külső nézetet használjuk. Szintén sarokpontja a show-nak a Négyzet billentyűvel aktivizálható kopogás. Megszámlálhatatlanul sok esetben kell inzultálni idegesítő zörejek keltésével a szálloda lakóit, van úgy, hogy közvetlenül egymás után akár több alkalommal is.

Nevetséges egy ilyen játékra ráhúzni a jelzőt, de ez nem más tulajdonképpen, mint egy végtelenül puritán survival-cartoon-horror, megfűszerezve eddig még nem igazán látott elemekkel. Mint az az ilyen stílusú progiknál alapkövetelmény, különféle tárgyak használatára feltétlen szükség lesz, amelyeket alapvetően két részre bonthatunk: mezei és key itemekre. Az általam mezeinek titulált tárgyak csoportjába tartoznak a szinte bármikor használható általános dolgok, mint például a gyógyszerek, elsősegély-csomagok, a szálloda különböző pontjain fellelhető leírások meg könyvek és egyéb kiegészítők, mint például a sötétben igen hasznos szemcseppek vagy mondjuk a necces helyzetekben alkalmazni javallott speed-up kapszulák. A key itemek kiemelt szereppel bírnak, mert a továbbjutás érdekében ezekre feltétlen szükségünk lesz, így külön kerültek csoportosításra. Mindkét fajta tárgycsoportnak közös jellemzője amúgy, hogy a Start gombbal előhívható menüből lehet őket elérni és használni, bár a kulcstárgyak között az L1-el is mazsolázhatunk. Az éppen aktuális kulcstárgy a képernyő bal sarkában látható, közvetlenül a lelkierőnket jelző sáv mellett. Ha már a képernyő fel-









építéséről szó esett, érdemes megemlíteni a zsebórát, aminek a jobb felső sarokban szorítottak némi helyet a fejlesztők. Használata elengedhetetlen. A Select gomb a térkép. Kb. ennyi.

GREGORY FÉLTETT TITKAI

Azzal már úgy nagyjából tisztában vagytok, hogy a feladat nem más lesz, mint kimenekülni az álomvilágból a valóságba. Van viszont egy kis gond. Az álomvilágban eltöltött álmunkban találkozunk a Halállal – édes Istenem, de örülnék neki, ha tényleg csak ennyire lenne félelmetes :) – és egy Necko Zombie nevezetű, macskaszerű teremtménnyel, akik apránként beszámolnak róla, hogy menekülésünk csak úgy biztosítható, ha a szálló aberrált vendégeitől összegyűjtjük az általuk őrzött tizenkét lelket. Ez idáig nem is lenne gond, de igencsak ellenállónak, makacsnak, sőt ellenségesnek mutatkozik a pihenésre vágyó vendégsereg, amikor a kis üvegcsékbe zárt lelkek bezsebeléséről van szó; féltve őrzött kincsüket eszük ágában sincs átadni a tulajdonunkba. Mivel mint új vendég elég hamar hírbe kerülünk, szinte az első pillanattól fogva az Őrzők kijátszására, valamint a menekülésre kell majd koncentrálnunk. Kijátszás? No igen. Mivel a lelkeket semmi esetre sem adják nekünk a vendégek, így azokat nemes egyszerűséggel el kell lopni. Ehhez nem kell mást tenni, mint egyenként sunyiban kilesni, hogy napi tevékenységük során mit csinálnak az egyes szállóvendégek (a kilesett tevékenységek a vendégszobában található főhadiszálláson későbbi felhasználás céljából naplózásra kerülnek) és az általuk elejtett félinformációkból ki kell következtetni, hogy mi a gyenge pontjuk. Ez a kulcsa ugyanis a lelkek megszerzésének (a begyűjtött lelkek számáról a Start gombbal előhívható menü Soul pontja alatt kaphatunk információt).

Mondok egy példát. Az Angel Dog nevezetű félig kutya, félig angyal dög után a pincében található férőhelyén kutakodva megtudhatjuk, hogy igencsak szeretné megnézni a focimeccset (!), ami délután hat órakor kezdődik. Ezzel még nem lenne tulajdonképpen semmi gond, de a közvetítésre bizony a perverz patkány, Gregory is kíváncsi, ő pedig jobb szeretné csendes magányban nézni a mérkőzést. Semmi gond, tudván, hogy a pornóipar nyomtatásban megjelent remekművei jobban lekötik Gregory figyelmét, mint akár egy VB rangadó izgalmai, a meccs kezdete előtt nem sokkal át kell adni neki egy már korábban megtalált újságot – fú, de fel lesz háborodva, hogy micsoda perverz alakok laknak a házában! :) – és meg kell várni, hogy hatot üssön az óra. Éééérdekes, patkány Úr sehol, Angel Dog viszont időben megjelenik és elkezdi nézni a közvetítést! Ezzel nagyot hibázik! Annyira belefeledkezik a műsorba, hogy nem veszi észre, mikor lenyúljuk a lelkét. No, de már ha itt tartunk, Gregory bácsi vajon mit csinál? Ahhhha, a raktárhelyiségben... jahh, már értem! Tényleg nagy sportrajongó az öreg, csak éppen a hokiért jobban odavan, mint a fociért! :)

Lényeges dolog, hogy attól a pillanattól kezdve, mikor az első lelket ellopjuk üldözött vaddá válunk. A megkárosítottak döntő többsége visszavonhatatlanul kiengesztelhetetlenné válik és ha elkapnak, bizony nagyon keményen elégtételt vesznek rajtunk a lelkierőnkre nagyban kiható horror-show keretén belül. Igaz a rajzfilmben és a trading-card pakliban megtalálható lények töredéke kapott csak helyet a játékban, de így is dicséretes a horror-előadások változatossága. A vérig sértett konyhafőnök, a Hell's Chef például hamburgerhúsként bánik szerencsétlen főhősünkkel, Clock Master és fia, a két óramű az időben teleportál, nem kis energiaveszteséget eredményezve. Egyenesen az agyunkból kíván vérmintát venni Catherine, a bájos rózsaszín gyík-ápolónő, Cactus Gunman pedig szitává lő, ha nem vigyázunk eléggé. Minél több lelket gyűjtöttünk be tehát, annál jobban rohanásból fog állni az életünk. Szerencsére a vendégszoba – ahol a játék kezdődik és ahol a halálnak el kell számolnunk a begyűjtött lelkekkel – mindig biztonságos menedéket nyújt, mert túl azon, hogy ide rajtunk kívül más nem léphet be, ha nagyon fáradtak vagyunk még meg is pihenhetünk. Megcsappant energiánkat amúgy nem csak alvással, hanem gyógynövények, gyógyszerek használatával, sőt, egyes könyvek olvasásával (!) is növelhetjük. Lelkierőnk mellett kondíciónk is lényeges szerephez jut. Az egyes támadások során elszenvedett sérüléseink fejfájást, letörtséget, idegeskedést, melankóniát eredményezhetnek (Start gomb, Condition), amelyeket szintén a fent említett gyógyírekkel orvosolhatunk. Gyógyításukat mindig szem előtt kell tartani, mert a lelkierő sokkalta jobban fogyatkozik, ha valami testi vagy lelki eredetű bajunk van. Két kiemelt pontját említem meg a háznak: az egyik a recepciótól nem messze lévő shop, ahol különböző tárgyak fejében – egyes esetekben key itemeket is! – vásárolhatunk, a másik a mind az első, mind pedig a második szinten megtalálható játékállás–mentési pont, a Béka-jövendőmondó szoba.

IDIOT'S WORLD

Lenyűgöző játék a GHS! A grafika valami hihetetlen stílusos, ezek a kockákból felépülő, idiótábbnál-idiótább teremtmények végig biztosítják hasfalunk ütemes remegését; kinézetre párhuzamot leginkább talán a szintén zseniális Hippa Lindával (Freak Out) lehetne vonni. A zene az elmegy kategóriát képviseli, viszont a szinkronhangok jobbak nem is lehettek volna (Nekco Zombietól például besírtam). A folyamatos menekülés-leskelődés-lopás trió magasan tartja az adrenalin szintet is, izgalmakban és poénokban bővelkedő kalandunk viszont nem valami hosszú. Sajnos ezt lassan meg kell szoknunk, mostanában mintha csak az egy hétvége alatt kitolható játékokra koncentrálna minden fejlesztőcsapat. No mindegy, az biztos, hogy nem egy populáris game a Gregory, ezért tartok is egy hatalmas buktától. Nekem mindenesetre nagyon bejött, mert szép is, jó is, izgalmas is.

[D a e]

suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Már próbáltam a játékot, most pedig elolvastam a cikket is. Így, együtt a kettő nagyon komoly párost alkot! Persze mondanom sem kell, ez nem egy olyan game, amit gondolkodás nélkül bárkinek a kezébe adnék. Ehhez olyan puca kell, amiben vér van... :) Plusz nem árt egy csipetnyi idiotizmus... Meg egy kis infantilizmus. Mert ez a GHS végre valami más, mint a többi...

GREGORY HORROR SHOW – SOUL COLLECTOR

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

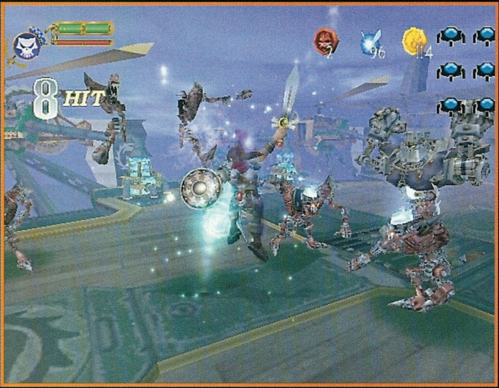
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (707KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ roppant stílusos és érdekfeszítő
× szinte biztos a bukás :(

8.5 pont

ÚJRA A MAXIMUMON





A játékok ugyanolyan életet élnek, mint a mozifilmek, hőseik pedig olyanok, mint az ezekben játszó hírességek. Sajnos ez azt is jelenti, hogy egy sikeres game árnyékában ugyanúgy küszködnie kell a többi hasonló kategóriájú alkotásnak a játékosok, vagyis a vásárlóközönség kegyeiért – hiába ütik meg azt a bizonyos mércét. Ebből a szempontból Maximo barátunk nehéz helyzetben van most, bár valószínűleg a Jak 2 és Ratchet 2 már mindenkinek kipörgött az ünnepek alatt, ha előtte nem volt rá idő. Az első rész is mintha valami ilyen (néhéz) körülmények között jelent volna meg, de fejből már nem vágom a dátumokat, bocsánat.

A lovag története közismert – gondolom. Szerelmét, Sophiát kereste, kit elvesztett, midőn leesve az alvilágba majdnem meghalt (mármint Max), de a kaszás (kinek neve Grim) segített neki, mivel valamiért a lelkek egyre csökkenő ütemben érkeztek, ami az ő munkáját nagyban veszélyeztette. Nem lövöm le a játék végét, de nagyjából sejteni lehet, mivel Max még mindig Sophiát keresi.

Az introt nézve biztosan nem csak az én agyam vont párhuzamot a Hawkmor kastélyt ostromló, ezerszám nyüzsgő lények hada és a Helm szurdoki csata között, de itt most nem orkok és goblinok dühödt serege nyomul a pár védővel szemben – kiket az igen bátor és önfeláldozó Lord Morgan vezet –, hanem valami másról van szó. Ugyanis hiába kaszabolták le az összes támadót, azok hirtelen újra életre kelnek, miután kéken világítani kezd darabokra csapdosott testükben valami fény! Morgan az egyetlen bejárat bezárása mellett dönt, míg ő az élete árán is feltartja az újjáéledt támadókat; de, hogy mi lesz a sorsa, azt csak játék közben tudjuk meg, mert hirtelen a tipikus „500 évvel később" felirat és egy időugrás fogad bennünket. Ebben a korban már Maximo-t látjuk, ahogy békésen elmélkedve ül tábortüzénél, ám hirtelen rablók tűnnek fel, és fegyvernek látszó tárgyakkal értékei átadására szólítják fel. Maximo kissé rezignáltan reagál, és megmondja a nevét, mire az egyik rabló félve ismeri fel, hogy ő az ember, aki beszélget a halállal (Grimet értik ez alatt). És ekkor valami sebesen közeledik az erdőből! Mindenki retteg, de csak egy fiatal lány ugrik ki a bokorból, fura szemüveget viselve, és a fiú háta mögé bújva kér segítséget a faluját támadó szörnyek ellen. Az emlegetett szörny meg is jelenik – és mintha kissé robotikus külsővel rendelkezne –, de tüzetesebb vizsgálódásra nincs idő, mert ámokfutását a mindig időben megjelenő Grim rövid úton befejezi. Örömünkre közli, hogy Sophia lelkét nem találta meg az alvilágban, ezért valószínűleg a csaj még életben van valahol, és további keresést eszközöl – mi addig nyugodtan menjünk falut menteni...

...ám ekkor megérzi egy lélek illatát, ami a szörny után maradt a földön, a várostromból ismert kék gömbbe sűrítve! Természetesen kiszabadítja, és felhívja hősünk figyelmét az ilyen anyagok begyűjtésére, majd ad egy, az első részből is megismert érmét, amivel segítségül hívhatjuk, ha szükséges, majd eltűnik.



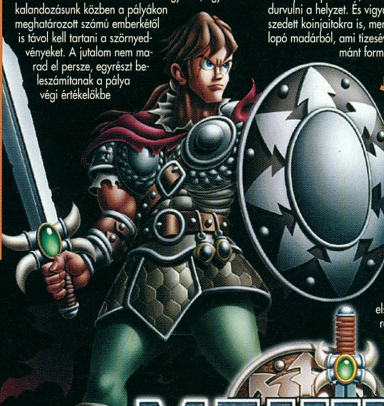
NÉZZÜK, MIBŐL ÉLÜNK

Ez a segítség azért nem ilyen egyszerű, talán a *legkevésbé használható* dolgoknak hívnám a játékban. Csontig soványodott barátunk ugyanis csak egy bizonyos ideig hívható elő és irányítható, és nem is állandóan, csak amikor elegendő mértékben fel van töltve a kék csíkunk, amit a mellette levő körben feltűnő arca jelez. A csíkot természetesen a kék gömbökkel, vagyis ellenségek aktív megölésével tudjuk feljebb tornászni, és a minden szinten feltűnő árusnál meghosszabbíttatni. A másik két csíkunk is itt növelhető, amik a páncéljaink szintjét, illetve az életerőnket jelzik egyrészt, másrészt pedig piros színnel pajzsunk dobálhatóságát, mert ennek hiányában csak védekezhetünk az eszközzel. Ez a páncél-dolog ismerős lehet az első részből, mert ott ugyanígy oldották meg testünk védelmét. Kezdéskor maximum három elemből áll acélruhánk, de később megvásárolva az acél alsógatyát, már egy negyedik, az arany páncél szint is elérhetővé válik. Ne mosolyogjatok, az alsógatyánk nagyon fontos ruhadarab utunk során! Alapból a piros szívecskéset viseljük. Ezt Sophiától kaptuk, és nagyon jól látszik, ha az utolsó védelmi szinten vagyunk, mivel ilyenkor a rendes páncélokat már ellenfeleink lecsapdosták rólunk. (Megjegyzem, én karácsonyra 10 éve kizárólag alsógatyákat kapok egyes rokonaimtól, de a barátnők még egyszer sem vásároltak vagy adtak ajándékba ilyen cuccot; parfüm, ing és póló rulez.) A páncél-változaton kívül vehetünk például olyat, amin szép zöld dollárjelek vannak, és rezegteti a kontrollert, meg kiírja a képernyőre, ha titkos láda van a közelben, egy másik pedig a tölthető csíkjainkra van hatással.

A következő fejleszthető dolog a pajzsunk, amihez nagyobb mértékű vagy megállítható dobálást (a pajzs egy helyben lebeg és aktívan sebez közben), esetleg mágnesest vehetünk, amivel a pénzeket gyűjthetjük be az amúgy nehezen elérhető részekről is. Kardunkhoz és később megszerzendő alabárdunkhoz is járnak ám fejlesztések és plusz támadási kombinációk, de ezeket már egy öreg harcostól szerezhetjük be, aki engem leginkább Don Quijote-ra, LaManche lovagjára emlékeztetett. Ők lesznek első számú ellátóink utunk során, feltéve, ha megvédjük őket a szörnyektől!

De nem csak két barátunkra kell vigyázni, ugyanis kalandozásunk közben a pályákon meghatározott számú emberkétől is távol kell tartani a szörnyedvényeket. A jutalom nem marad el persze, egyrészt beleszámítanak a pálya végi értékelőkbe – amit szem előtt kell tartanunk, ha minden szintet „Mastered"-re akarunk kipörgetni –, másrészt pedig mindig kapunk tőlük valami ajándékot hálájuk jeléül. Ez lehet életerő tuning (amit az elég ritkán fellelhető korsókból is nyerhetünk), vagy kulcsokat adnak lezárt kincses ládák kinyitásához. Jut eszembe, a titkos ládikák megkeresése az erre kihegyezett gatyóka nélkül spontán ugrálással lehetséges, amit ha jó helyen végzünk, akkor azok a föld alól előemelkedvén megnyilvánulnak, s vélük a jutalmunk nagy lészen! :) Érdemes szerintem ezt a műveletet egy második végigjátszásra tartogatni, mivel ilyenkor már tudjuk, hogy mikor jön valami szörny, vagy macerás helyekre hogyan kell bemenni, így felszabadultan koncentrálhatunk a game 100%-os teljesítésére. Ezt nagyban segíti az, hogy a teljesített szintekre bármikor visszamehetünk egy kis pénzszerzésre vagy ilyesmire, ami az első részben macerásabb volt – ha jól emlékszem.

Amit még nagyon sokan utáltak a Ghosts to Gloryban, az a szintén macerás és drága mentési lehetőség volt (100 koin, ha minden igaz, és csak az összekötő szinteken lehetett megtenni a tavacskánál), amit a folytatásban szerencsére ingyenessé tettek Capcomék, és akár a pálya közepén is használhatjuk, ha ki kell lépnünk valamiért (anyuka szól, hogy menjünk vacsizni). Az árus árul még „hint scrollokat" is, amik a kezeléshez szolgálnak tippekkel vagy a háttértörténethez adnak információkat, de ezek szükségességét mindenki döntse el maga, én ajánlom, hogy inkább tartogassátok a pénzt páncélra, mert azért a játék felétől elkezd durvulni a helyzet. És vigyázzatok keservesen összeszedett koinjaitokra is, mert itt is van az undok pénzlopó madárból, ami tízesével cseni el értékeinket, gyémánt formájában.



MAXIMO VS ARMY OF ZIN

JÁTÉKMENET

A játékmenet nagyjából maradt a régi, de a kamerakezelést most rátették a jobb oldali karra, míg a ballal megyünk, ahogy eddig is tettük. Ez igen hatékony és gyors reagálást eredményez, amivel ügyesebben tudunk elbánni az ellenünk törő monsterekkel, igaz, így valahogy könnyebb is lett a játék, mert emlékszem, az első Maximóban elég gyakran anyáztam emelt hangon. Azért a Zinben is akadnak nehéz helyzetek, de érdekes módon ezek



csak az ügyességemet tették próbára meg a körülöttem lakók ingerküszöbét, miközben ordítva szidtam a játékot, a programozót, a programozó anyját, és az őket megteremtő lényt is meggyőződéses pszeudo-ateista mivoltom ellenére (akiből egy játék nem hoz elő ilyen vagy olyan indulatokat, az nem is éli bele magát szerintem, hanem csal).

Sarkalatos pont például a leesés, mert Max nem mindig kapaszkodik meg a fegyverével a párkányokban. Egy speckó helyen három kapcsoló aktiválása volt a cél, amik rövid időre felemeltek három sziklát, és azokon kellett átugrálnom a továbbjutáshoz. Viszont a kapcsolók szakadékokkal voltak elválasztva egymástól, vagyis ha siettem és kapkodtam leestem, ha pedig óvatoskodtam, lemaradtam az eseményről. Vigyázzunk akkor is, ha a pajzsunkkal védekezünk, mert a támadások hárítása hátralöki a harcost, ami kellemetlen, ha valami mélység peremén álltunk le védeni magunkat. Sose feledkezzünk meg a jó taktikáról: a pajzs nem csak dísznek van, tapasztaljuk ki hát az ellenfelek támadási mozdulatait, és ne csak nyomogassuk az attackot, azt' annyi, mert a hárítás egyszerű és sok Continue érmét megtakaríthatunk vele.

A támadáshoz használt fegyverek szintén nagyon jól kezelhetőek, és tulajdonságaikban is nagyban eltérnek. A kard a gyorsabb de gyengébb, a pallos pedig a lassabb de erősebb eszközünk, amivel például az előbb emlegetett kapcsolókat is ütlegelni kell. Szabadon választott, ki mit használ, de vannak értelemszerű helyzetek is, például az ásóbogarak barlangjaiban. Az ő kemény tüskés páncéljukat a kardunkkal csapkodhatjuk egy darabig, a pallossal viszont két ütés és annyi nekik, ráadásul ha



ügyesek vagyunk, akár hármat is felboríthatunk egyszerre. A kétféle csapást és az ezekkel kombinálást (ha veszünk az öregnél) pedig nagyszerűen használhatjuk!

KRETÚRÁK

Meglepő módon Zin serege nem halottakból meg csontvázak különféle variánsaiból áll, mint azt az előzményeket ismerve gondolhatnánk, a szörnyek mind mechanikus, robot-szerű szerkezetek, amiket a csapdába ejtett emberi lelkek működtetnek. Ez gondolom némileg megkönnyítette a fejlesztők dolgát, mert valamirevaló szörnyet nem is tudom, hogy mikor láttam utoljára mászkálós játékban. Talán a DMC első részében voltak még egyedi kreatúrák, meg a Silent Hill 3-ban, de a többi game mind a csápos-v43 meg a négylábúháromkezű-v11 mutációkat használja. Jó, ezek a gépesített dolgok is hasonlítanak más, már ismert lényekhez, de dőreség lenne valamilyen forradalmi újítást várni manapság, mert az emberi fantázia is véges azért. (Szívesen látnék azért pár játékot mondjuk H. R. Giger közreműködésével – a híres Alien lények atyja –, amire már volt példa valami régi, többlemezes Amigás játékban. Nem emlékszem már a nevére, asszem' fekete-fehér volt nagyrészt, de nagyfelbontású és tele digizett képekkel, és egy pasiról szólt akinek az idegenek beültettek valamit a fejébe...)

Visszakanyarodva, inkább a stílus lett a fontos mint az újdonság, és ezt a Maximo 2-ben nagyon jól eltalálták. A mecha kreálmányok így összefogják a játék helyszíneit, nem esünk ki a ritmusból azért, mert mindenáron bele akarták zsúfolni a fél világot az anyagba designerek és ettől az egész erőltetett lett (lásd Primal utolsó helyszíne, elfogyott az összes ötlet, és kínlódva összedobtak valamit). A gépek mozgása azért lehetett volna robotikusabb, ha már fogaskerekekből meg acélidomokból állnak, mert az animáció inkább puha és folyamatos. Egyedül az egyik gyakran feltűnő egyed teljesíti be a robotika merev és szakaszos mozgását, ráadásul ki tudja lőni az ökleit ránk, ami igen veszélyessé teszi távolról is. A többiek általában közel jönnek, hogy lekaszaboljanak pengéikkel vagy lábaikkal, mint a pókocskák. Ezen ízeltlábúak között a legrosszabb az öngyilkos robbantó, amit ha piszkálunk, akkor rohan utánunk, miközben visszaszámol és nullánál megsemmisíti magát, legalább egy fél páncélcsíkot levéve, ha mi is mellette voltunk. Tömegesen támadó dolgok ellen nagyon jó a pörgős támadás, amihez nyomjunk Négyzetet és forgassuk meg az irányító joy-t. Az ötletek a főellenfeleknél teljesednek ki amúgy, például a meteorként házba becsapódó óriás csirkénél, ami lábakat növeszt, kidugja őket alul, az ajtón a feje lóg ki, és mint egy életre kelt házikó, úgy néz ki az így kialakult kompozíció.



KÖRNYEZET

A környezet észrevehetően szebb és kidolgozottabb lett, igazodva az aktuális igényekhez. Az első pályákon falusi helyszíneken kavarunk, ahol az eső karikákat gyárt a barna talajra, a fák lombjai szépen mozognak és lekaszabolható a zöld fű, valamint pár széttörhető objektum is van, extra koinok bezsebelése céljából. A házacskák ugyan nem túl berendezettek, de amúgy sem a belsejükben kell kavarnunk, kivéve később a lángoló fogadót, vagy a szörnyekkel teli templombelsőt. Itt találkozhatunk egy általam csak „vérnyúlnak" elnevezett ugrifülessel, ami alapállapotban aranyos fehér nyuszi, de ha megütjük, akkor átváltozva bevadul és ránk is csimpaszkodik. Sajnos a környezet jobbára statikus, csak az effektek működnek, mint a villámlás vagy később a bugyogó (nem a ruhadarab) kéntavak sárgás lángjai. Pedig az elején még találkoztam forgó kerekű, felborult fakordéval és elszabadulva hidat széttörő malomkerékkel is. Fanyalgásomtól függetlenül a grafika kiváló, csak nem *erős*, hanem *közepes* szinten, amihez pozitívan hozzájárul a páncélok és fém dolgok valós csillanása, illetve a sérült szerkezetek szikrázása és füstölgése is. A lángok mindenhol szépen sikerültek, remegő forró levegővel felettük, ahogy kell.



A második fő rész erdeje nagyon ütős: esti hangulat, világító szemű robotfarkasok és ráugrálással eliminálható pöfeteggombák között haladunk előre, miközben a hatalmas hold beteríti a fél eget. A plasztikus színeket kiválóan összeválogatták, és a görcsösen ordító arcokat formázó fatörzsek elmehetnének bármelyik horrorjátékba is. Az ez után következő búzamezőn madárijesztők kelnek életre, hogy a fejüket dobálják ránk bombaként, miközben keressük a kiutat a magasra nőtt kalászok között. A pálya végén mesekönyvbe illő a szállongó levelekkel tarkított lilás föld, és a sárgásbarna égen figyelő Hold összhatása, amit később el is felejtünk, amikor kalózkapitány szellemek lövöldöznek ránk, találataikkal pénzeinktől is megfosztva minket.

A Maximo 2 az én tetszésemet elnyerte, de a tapasztalt gamerek a hard fokozatot válasszák, mert ott a játék tovább tart. Egyébként számoljatok olyan 7-9 órás játékidővel, ha csak a végigrohanás a célotok, ami azért nem olyan hű de sok. Nos, az Army of Zin egy ilyen játék, viszont azután a 7 óra után garantáltan jó és kellemes játékélménnyel lesztek gazdagabbak ebben a nagyon korrekt folytatásban. (Uh, ma a cikkírás kissé lassan ment, mert közben a *Volt egyszer egy Amerikát* nézem fél szemmel, ami számomra a No.1 gengszterfilm – bár nincs a TV-n hang, mert nekem ugye az olvasó az első :)

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg szuper kis játék! Mondhatnám, hogy azért, mert ez testesíti meg nekem a nagy klasszikus Ghosts'n Goblins újraálmodott változatát, de nem mondom, mert fiatal olvasóinknak ez a cím valószínűleg nem sokat mond. Inkább azt mondom, hogy ez egy *gusztusos* stuff. Jó ránézni, jó vele nyomulni, nem erőltetett, nem műanyag ízű. Az ilyeneket meg szeressük' :)

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (332KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ szuper kis játék!
× talán lehetne hosszabb, de így talán többen végignyomják

9 pont

GOBLINHÁBORÚ









Bizonyára észrevettétek már ti is, hogy az utóbbi években megszaporodtak fantasy témájú könyvek filmek és ezáltal a játékok is. Valahogy az embereknek – azazhogy a nagyközönségnek – jobban megnőtt az igénye az ilyen témájú anyagokra. Nyilvánvaló, hogy ebben a Gyűrűk Ura filmek sikere (sokak számára ezzel indult a könyv felfedezése!), illetve nem elhanyagolható mértékben a Harry Potter frenetikus fogadtatása is (nem kis) katalizátori szerepet játszott. A játékvilág is reagált erre, hisz megérkeztek a GYU és a HP feldolgozások, valamint oldalhajtásként több más fantasy témájú játék is megjelent, mely letagadhatatlanul magán viseli a fent említett két alkotás vonásait. Ezen „vadhajtások" sorát szaporítja a most megjelent **Goblin Commander**.

Nem is akármilyen stílust választottak megjátékosításra, hisz RTS, azaz valósidejű stratégiai játékot készítettek. Ezáltal persze a program igencsak hasonlít a PC-n méltán népszerű WarCraft III-ra, igaz csak kis mértékben, de a hatás és az ötlet letagadhatatlan. Szóval az időzítés tökéletes, hisz a fantasy láz talán most van a csúcsán és PS2-re RTS-ből nincs túlkínálat. (Arra mondjuk kíváncsi vagyok, hogy az említett WarCraft III-mat miért nem írják át PS2-re, hisz igény is lenne rá és a gép is elég erős hozzá.) Úgy érzem PS2-őn óriási űr tátong az RTS stílusban, mivel a PS1-en sikert elért nagy RTS címek (C&C, Red Alert, WCII) folytatásai csak PC-re jelentek meg, PS2-re nem írták át őket. Ezért az egy szem Age of Empires-ön kívül szinte teljesen elhanyagolt a gép, leszámítva néhány gyengébb próbálkozást (Alien VS Predator).

Sajnos akárhogy is szeretném, a Goblin Commander sem képes teljes mértékben kitölteni ezt az űrt. Egy közepesnél némileg jobb játékról van szó, melyet egy esetben tarthatnánk igazán jó játéknak. Nevezetesen, ha nem játszottam volna a fentebb említett PS1-es stuffokkal rengeteget, így viszont a mérce igencsak magasra van téve nálam. Sajnos emiatt nem tudom elfogadni azt az álláspontot, hogy ilyen kissé lebutított RTS-eket lehet csak konzolra készíteni. Igenis PS2-re is lehet igazán színvonalas RTS-t alkotni, csak meg kéne magukat erőltetni a programozó uraknak. A Goblin Commander kapcsán megint előállt az a helyzet, hogy több odafigyeléssel és igényesebb munkával igazi KILENC PONTOS klasszikust lehetett volna alkotni, így azonban maradt a közepes színvonal, mely miatt három hónap múltán már senki nem fog emlékezni a programra a megszállottakon kívül. Elismerem persze, hogy ilyen játékokra is szükség lenne, ha nem lenne az a fentebb említett űr.

No, de azt hiszem kár ezen keseregni, csak szeretném ha értenétek, miért vagyok elégedetlen a programmal, és azt hiszem, aki anno 24-ből 16 órát nyomta valamelyik PS1-es klasszikust, az egyet fog velem érteni. Nézzünk is bele kicsit jobban a programba.

Mindjárt a sztori érdemel figyelmet, mely egy Warhammer-szerű világban játszódik. Mindenféle néppel és fajjal benépesített világban folytonos háborúk dúlnak. A klánokba tömörült fajoknak tulajdonképpen ez az egyetlen elfoglaltságuk. Mi az egyik ilyen klán vezetője, vagy ha úgy tetszik parancsnoka leszünk. Felsőbb utasításokat kell teljesítenünk, azaz eleget kell tennünk vezéreink akaratának. A végcél persze a teljes győzelem.

Sajnos a programot csak kétféle módban lehet nyomni. Az első a Campaign, mely a történetes módot takarja. Lehet ketten is játszani, ami a Skirmish mód. Igazából elvártam volna még egy „klasszikus" Skirmish módot, melyben szabadon játszhattunk volna a gép ellen, ez ugyanis sajnos értehetetlen okból hiányzik.

A „kampányt" választva először egy eldugott bányában kezdünk. Innen kell majd feljebb lépnünk a goblin szamárlétrán, azaz a sikeres küldetésekkel egyre híresebbek leszünk, amivel egyre közelebb kerülünk a győzelem felé. Így az első néhány küldetés még gyakorlásnak is megfeleltethető, akár még egy Tutorial menübe is be lehetett volna helyezni. A barlangrendszerben kell mindenféle aprócseprő feladatot megcsinálni, kezdve kövek lerombolásától kisebb szörnyek megöléséig, de említhetném a takarítást is, melynek lényege, hogy egy nagydarab, ogre-szerű lénnyel kell mindent lerombolni. Később a szabadba is kikerülünk, ahol komolyabb feladatok is várnak ránk – ez kimerül ellenséges klánok megrendszabályozásában. Hogy mi éppen az aktuális feladat, azt a D-padon a jobb irány lenyomásával lehet megnézni (ezt figyeljétek, ha nem akartok elakadni), míg a bal iránnyal segítségeket olvashatunk tonnaszám. Természetesen egységeket is gyárthatunk. Sajnos azonban itt kiütközik a játék egyszerűsége. Az egy dolog, hogy a gyártható egységek száma nevetségesen alacsony, de még azt is szabályozták, hogy egyszerre mennyit építhetünk maximum egy pályán – előre szólok, nagyon keveset! Valószínű, hogy a grafikus motor nem bírna többet, azaz ha túl sok egység lenne a képernyőn, akkor belassulna a játék. Így nem lassul és a grafika is pofás, de a játékélmény jóval alacsonyabb, hisz nincs szabadságunk. Épületeket sem lehet emelni; lesz egy-kettő, amelyeket automatikusan megkapunk, meg néhány őrtorony és ezzel ki is fújt a dolog. Miért nem lehet házakat, bázisokat építeni, hadseregeket kiképezni, majd szétzúzni az ellenfelet? Amúgy az egységek gyártásához pénz kell, melyet kövek, sziklák és egyéb akadályok szétverésével lehet megszerezni. Ezenkívül szükségünk lesz úgynevezett Soul Fountainre, mely lelkekkel (Soul) lát el minket. Ezekre szintén egységgyártás miatt van szükség. Figyeld mindig, hogy mennyi pénzed és lelked van (bal alsó sarok). Súlyos hiba, hogy az egységeket nem lehet szétválasztani, azaz vagy az összes katonánkkal megyünk, vagy eggyel sem. Ez azt jelenti, hogy nem lehet mondjuk egy egységet leválasztani a többiről és úgy irányítani. Az viszont tetszett, hogy a Háromszög megnyomásával átkapcsolhatunk „kézi vezérlésre", azaz közvetlenül is átvehetjük csapatunk vezényletét. Ez egy jó ötlet, szívesen venném más RTS-ekben is.

Kár, hogy a játékmenet nem áll másból, mint nevetségesen egyszerű küldetések megoldásából, néhány egység legyártásából. Többre számítottam, igényesebb kidolgozottságra, de csalódtam. Túl egyszerű lett ez így, az igazán komoly RTS-ekhez képest. A játék hangulatára ez rányomja a bélyegét, hiába a szép grafika vagy a kellemes zenék. Apropó audio: a hangok néha igencsak fülsértők lettek, gondolok itt a goblinok hörgésére és harci zajára. Összefoglalásként csak annyit mondhatok, hogy programot én azon játékosoknak tudnám ajánlani, akiknek bejött a Aliens VS Predator és nem túl finnyásak, ha egy játékban sok a kihasználatlan lehetőség. Nekik bizonyosan tetszeni fog. Más, talán igényesebb játékosoknak azonban nem marad más hátra, mint várni, hátha végre megjelenik egy igazán jó és kidolgozott RTS.

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Azt gondolom, ebben az esetben ne legyünk ennyire szigorúak. Nem rossz ez a game, csak akkor tűnik kevésnek, ha a nagyon profi PC-s RTS-ekhez hasonlítjuk. Szerintem a kezelése is, meg a tartalma is megfelelő, főleg, ha az enyhén fogalmazva szegényes konzolos RTS kínálatot nézzük. Én talán a nyolc pontot is megkockáztatnám rá – ha bírod a stílust, mindenképpen ruházz be rá. Én ajánlom!

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

JALECO

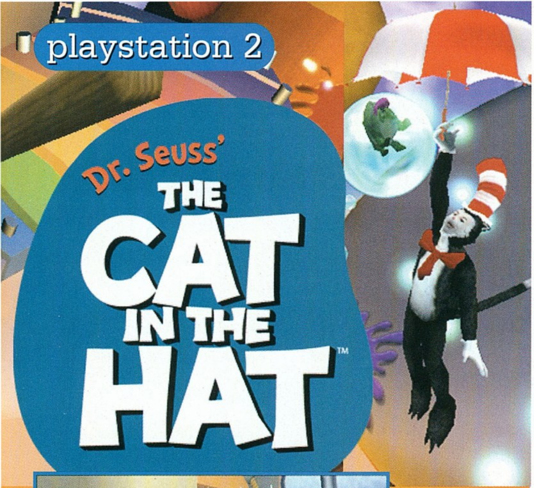
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (469KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ha nincs más, el lehet vele lenni
✕ lehetne sokkal jobb is

7 pont





A KLONOA ÉS A GRINCH

Emlékeztek még a Grinch nevű filmre? Ha nem, úgyis mindegy, de ha igen, akkor nagy valószínűséggel ti is párhuzamot véltek felfedezni annak hőse és a producer új alkotása, a kalapos macska között. Az emberszabású macsek fekete, kivéve a farka végét, ami fehér, a nyakába egy nagy piros csokornyakkendőt kötöttek, ehhez társul még nagy, piros csíkos napernyője és ugyanilyen mintázatú cilindere, ami teljesen olyan, mint amilyen Mr. Garrison jobb kezén tanyázó Kalap Úr visel. A game természetesen ennek a filmnek a feldolgozása, már ami a szereplőket illeti, mert a játékmenet *kőkemény Klonoa lopás*! A teljesítendő pályák ugyanúgy oldalnézetben vannak, és a játékmenet is szinte teljesen azonos. A lényeg, hogy adva van egy gonosz szomszéd, aki elbújik a ház berendezési tárgyaiban, és macskánk ezek belsejében üldözi őt, miközben ellopott varázslatokat gyűjt, nagyokat ugrik az ugratókon és forgószelek segítségével emelkedik a magasabban lévő platformok felé. Az ellenségek ellen mágikus esernyője segít, amivel buborékot lőve a szörnyekre (ami pl. lila pudlikutya vagy lövegtoronnyal felszerelt házú csiga) az abba belezáródik, és ezután mint lövedék funkcionál tovább. Hatékonyabb formája ennek a lila Goo-ball, ami nagyot robbanva végez nagy pusztítást. Legelső szintünk a nagyapa régi bim-bam órája, amiben fogaskerekek, harangok, kis kakukkos órából előtörő fakakukk, nagy forgó kulcsok, tapadókorong csőrű madarak meg ilyesmik találhatóak, valamint négy kulcsot is el kell szednünk színes figuráktól, amikkel a bonusz pálya ajtaja nyitható ki, ahol egy spirális lejtőn kell lefelé futnunk egy zöld fogaskerék elől. A szomszéd innen a húsevő növénybe teleportál, ahol viszonylag szép zöldövezeti naturális környezetben kereshetjük meg, ahol esik az eső és madárcsiripelés nyugtató hangja száll.
Macskánk vezérlése a szokásos, ugrunk, megyünk, ugrunk, duplán ugrunk, megyünk, ugrás közben Kört nyomva dobozokat törünk szét vagy átlebegünk esernyőnkkel kisebb távolságok felett. Kalandjaink során kapunk egy sokat beszélő sárga aranyhal segítőt is, aki elmagyarázza az új dolgokat (bár nem tudom hogy jön ki a klotyóból ahova a macska hajítja a film szerint), szóval elakadni nem nagyon lehet (ha nem is tud angolul a gyerek, a gomb jeleket csak felismeri). Bevallom, nekem már a Grinch is unszimpatikus volt, így a kalapos macska sem fog mozijegy vásárlásra késztetni. A játék amúgy szép, változatos, még igényesnek is nevezhető mondjuk egy Driven mellett, szóval nincs vele semmi nagyobb baj, csak éppen *rétegjáték* azoknak, akik szerették a Klonoákat, vagy éppen annyira bejött nekik a film, hogy a macska akciófigura meg póló mellé megveszik/vetetik a videojátékot is. Egészségükre!

Dzson



DR. SEUSS – THE CAT IN THE HAT

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (70KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyerekeknek ideális
× mások kerüljék

3.5 pont





A Nickelodeon nagyon nyomul a rajzfilmjeivel, mint azt az előző szám Tak figurája is jelezte. Ez nem baj, személy szerint semmi bajom a nickes alkotásokkal, csak a Rugrats-tól fájdul meg a fejem néha (ez szerintem a kisgyerekektől való egészséges félelmeim miatt van). A Jimmy Neutron talán válasz a részükről a CTN-es Dexter Laboratórioumára, mert a csavart fagyi frizurás kölyök ugyanúgy képes egyszerű dolgokból komoly találmányokat létrehozni, amiben hű robot kutyája is segíti, a repülni is képes Goddard. (Bár a játékban a talpaiban rakétahajtóművek vannak, én még a propelleres változatra emlékeztem pár 3D-s rajzfilm megtekintéséből.) Kutyánk az egész játékban elkíséri gazdiját, és többfunkciós szerepe szerint betanítja a kezelést, és segít a harcban is. Persze nem harap a jóravaló eb, hanem ha elég energia áll rendelkezésére az összeszedett elemekből, akkor az L2-vel irányíthatjuk pár másodpercig, miután magától felrobban, de ügyesen ismét összeáll egész kutyává (tiszta terminátor). Pajzsnak is használhatjuk majd, de ehhez össze kell szedni megfelelő cuccokat az iskola első szintjén, mert a földszinten csak a fénysugár pisztolyunkhoz találunk elég alapanyagot. Ezekhez szerencsére nem kell feltúrni mindent, mert a térképünkön jelezve vannak az egyes cuccok, és ha nem érjük el azokat egyből, mert mondjuk valami polcra helyezték őket, akkor mindig van a közelben egy ugratónak alkalmas valami (pl. fotel), vagy pedig a közelbe húzható/tologatható bútordarab, amit arról ismerünk meg, hogy Jimmy feje felett egy atommag kezd el animálni – vagyis a tárgy használható. A suli bevezető része után (ahol a rút tanárnőnek írásvetítőből összeszerelt virtuális világ leképző miatt a rendes világ kissé összekeveredik) indul be igazán a játék, ráadásul meg kell mentenünk Jet Fusiont, Jimmy favorizált szuperhősét is! Itt már az ellenségek nem csak labdával dobáló kölykök vagy durvább változatuk napszemüvegben (immúnis miatta fényfegyverünkre), hanem pl. kertész ninják, amik nem tudom hogy kerülnek egy kínai faluba – de mindegy végül is. A grafika a „rajzfilm" renderelt világához képest persze kissé egyszerűbb, de aki JN szerető egyén, annak nem fog csalódást okozni. Érdekes, hogy az átlagos környezetbe került pár extra effekt is, mint pl. a fémes tárgyak (hűtőgép) vagy a folyosó faliszekrényein az üvegek valós becsillanása. A kezelésről sem tudok nagy negatív dolgokat mondani, és kapunk egy elég használható térképet is, rajta az összeszedendő cuccok bejelölésével. Tudatlanoknak ajánlott először a Nickelodeonon megnézni pár részt, és ha ott megtetszett, akkor nyugodtan vedd meg a játékváltozatot is.

Dzson

GO GO JIMMY!



JIMMY NEUTRON – JET FUSION

THQ

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (70KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó rajzfilmadaptáció
× nincs nagyobb baja, de semmi extra

5 pont



BOOMER LESZERELT!

...vagy inkább leszerepelt, mert a bemutatkozó első részben nem túlzottan nyerte el a tetszésemet szegény hülye csapattársam, de aki nem játszott az elóddel, vagy olvasott az első Navy SEALS játékról az egyik kiváló 576 Konzolista tesztelőtől :), az most biztosan értetlenül néz. Ismereteit pótolhatja a 2002 októberi számból, de azt nem mondom, hogy azzal is nyomuljon az előzmények kedvéért, mivel a két játék teljesen különállóan kezelhető, ráadásul agyvérzést is fog kapni az emlegetett stupid Boomertől, aki szerintem csak befizetett a katonásdira, mert azt hitte, valami túlélő show-ba keresnek embereket (szavazzatok SMS-ben, 300ft-ért, hahaha). Persze lehet, hogy az osztag másik fele is két lamer állat volt, de mivel ők egymással voltak elfoglalva, így különösebben nem akadályoztak küldetéseimben. **(Én mindig lelőttem a csávót, rögtön a küldetés elején. Martin :)**

Akinek veleszületett hajlama van játszani az ilyen taktikai shooterekkel, az biztosan nem hagyta ki a Tom Clancy féle Ghost Recont, vagy a Conflict Desert Stormot sem, amik végül is hasonló game-ek. Azzal a különbséggel, hogy azokban szabadon válthattunk csapatunk bármely tagja között, míg a fókáknál a többiek csupán asszisztálnak és parancsokat hajtanak végre, amit az AI, vagyis Mesterséges Intelligenciájuktól vagy az AS (Artifical Stupidity), azaz Mesterséges Butaságuktól függően hajtanak végre. (Ez az AS nem új találmány, de kevés



kóder tudja olyan finoman és művészien megírni, hogy a figura direkt megkeresse azokat a helyeket, ahol beragadhat a falba – na, de erről később.)

DÚ JÚ SZPÍK INGLIS?

A SOCOM második része is alapból támogatja az USB headsetet, vagyis magyarul a mikrofonos fejhallgatót, ami lehet SONY gyártmány vagy Logitech, de nekem csak ez utóbbi van a birtokomban. A készülék előnyeit nem kell ecsetelni, gondolom. Ha az ember fején van, a katonák ebbe beszélnek, így a feeling az egekbe szökik, és az akciók is jóval személyesebbé válnak, némileg feledtetve a poligonos környezet néha kiábrándító valóságát. Természetesen a kapcsolat kétirányú, vagyis nem csak a csapat, vagy hálózatos partnerünk dumáját kísérhetjük figyelemmel, hanem mint parancsnok erőteljes hangunkkal is adhatunk ki parancsokat. Ezek teljesen egyenértékűek azzal, mintha a menüből választva utasítottuk volna az egész, három embert jelentő csapatot (Fireteam), külön a Bravo-ékat (akik helyett néha angol SAS vagy orosz Spetnaz egység van jelen, de ez nem jelent sok különbséget), vagy pedig az Able team Jester nevű emberét – mivel ugye a parancsnok mi vagyunk ugyanitt, Specter néven.

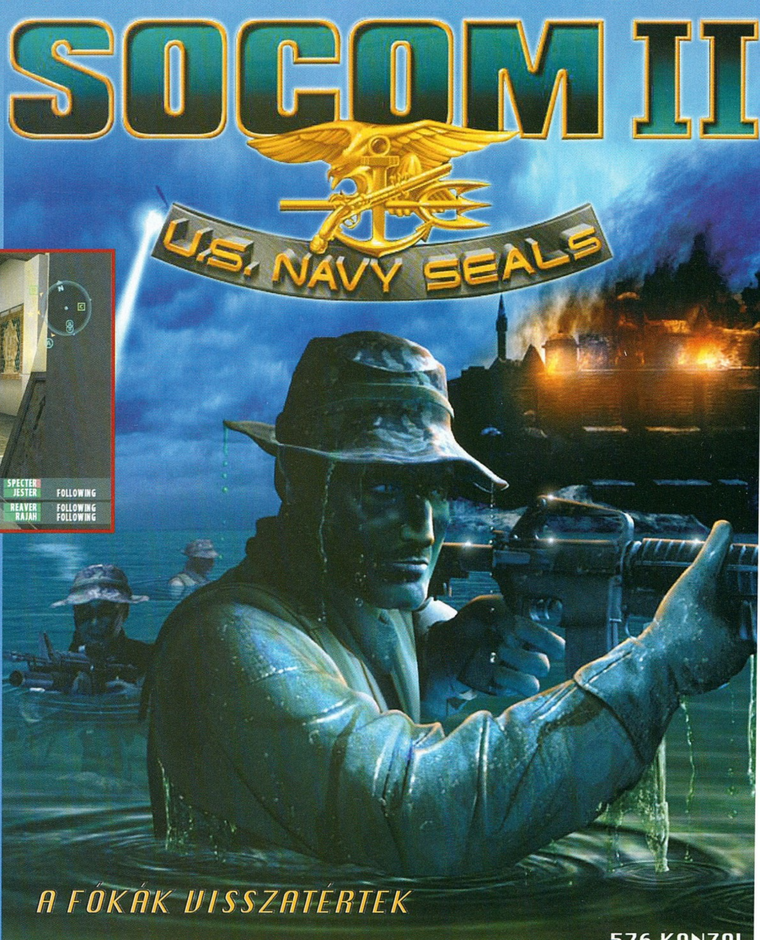
Ez a hangvezérlési metódus nagyon egyszerű, a szokásos Kör gombbal aktivizáljuk a parancs módot, és innentől kezdve már dumálhatunk is, aminek sikerét az alant megjelenő mikrofon ikon hivatott jelezni. Ez úgy történik, hogy az ikon négy lehetséges színnel tudatja nekünk a hangfelismerő modul kiértékelését, valamint kapott egy kivezérlésmérőt is, hogy be tudjuk lőni a hangerősséget, ezáltal megkímélve környezetünket az artikulátlan ordibálástól. Az alapállapot a szürke, ez csupán azt jelzi, hogy beszélésre kész. Ezután az ember lopva körbenéz, hogy vannak-e a lakásban hallótávolságon belül, majd fellelkesülve remegő hangon bemondja, hogy *„fireteam"*. Ekkor ikonunk pirosan villanva jelzi, hogy ehhez még csak hasonló hangmintát sem talált, amit értelmezni lehetne. Ilyenkor meg kell köszörülni torkunkat, felidézni az angoltanárnő kerek popsiját, és érthetően kimondani, hogy *„fájörtím"*. A mikrofon jel sárga mivolta ekkor némi önbizalommal tölti el a hangvezérlő egyént, aki ekkor fohászkodva megpróbálja a *„fájödím"* változatot is. És hurrá, az ikon zöld, a menü vált, és máris adhatjuk ki az egész csapatra vonatkozó utasításokat! Mondjuk legyen az igen hasznos *Fire at will*. *„Fájö e' weöll"* – szól az ige, de a gonosz jel piros lesz, majd kis kiejtés módosítás és az ikon zöld színe után simán kiválasztódik helyette a *Move to*...

Egy fél óra kínlódás, fonetikai szabályok áttanulmányozása és sok sárga, piros vagy zöld, de hibás parancs kiválasztása után feladtam. Betöltöttem egy text to speech alapszintű programot a PC-be, a headstetet rányomtam a hangszóróra és begépelgettem szépen a parancsokat, amiket a program kissé robot hangon ügyesen kimondott. A SOCOM mindet felismerte. *Egyből.* Szégyen. Pedig eleinte szépen és hangsúlyosan mondtam, ahogy az kell, ügyelve a kiejtésre, de később már megszeppent katonáimmal együtt a szomszédok is hallhatták a piros állapotot eredményező *„most meg mi a kib****** ku*** anyádért nem ismered fel te tetű g*** ezt a rohadt szót ba***g?!"* próbálkozásaimat. Szóval a lényeg: aki még nem beszélt sokat angolul, az ne csodálkozzon, ha erőfeszítéseit nem koronázza siker a hangfelismerés terén. (Csak tudnám, hogy milyen algoritmikus szabály szerint lesz a *Fire at will*-ből például *Regroup*.) A headset azért jó móka az angolul nem tudók számára is, mert érdekes úgy játszani, hogy az ember a fülében hallja a bejelentkezéseket és kommentárokat – még akkor is, ha semmit sem ért az egészből.



PARANCSOLJON VELEM!

A használható utasítások 90%-a a régi, csak apróbb változtatásokkal találkozhatunk a menüben. A legjobb az, hogy míg Boomernek maximum a tüzelési metódusát szabályozhattuk anno (nem kutyalány szinten, hanem a *Hold fire*, *Fire at will*, vagy robbanószer telepítése), ad-



dig új társunk, Jester teljességgel vezérelhető, mert neki is kiadhatunk bármilyen parancsot! Sajnos ő is szerelmes belénk, vagy fél egyedül, és túlzott aggodalmában utánunk jön, hiába adtunk ki egyértelmű utasítást a kushadásra (*Hold position* vagy *Get down*). Szerencsére csak akkor kel fel és követ minket, ha kimentünk a kis taktikai radar zónájából, így egy kényesebb felderítési műveletnél nem a s*ggünkből kell kiszedni a fejét, mert az ellenség éppen észrevett és mi hátrálnánk ki sebesen, de a barom ott guggol a hátunk mögött és nem mozdul (AS). Ha észrevétlennek kell maradnunk vigyázzunk, mert ugyan *Hold fire* esetén nem lőnek mindenre, ami mozog, de ha túl közel kerül egy ellenség, akkor azt simán leszedik önvédelemből – ami nem jó, ha észrevétlennek kellett volna maradni opcionálisan. Mondjuk ez még mindig jobb, mintha birka módra hagynák magukat lemészárolgatni. Az új lehetőségek közül a *Get down*t már említettem, ennek hatására a csapat bármilyen mozgást is végzett előtte, abbahagyja és a földön lapít. A *Cover area* a régi Cover target, a *Clear area* pedig az Ambush parancsok helyett kerültek be. A navigációs pontok közötti haladás is finomítást kapott, mert van *Run, Move, Stealth, Attack* és *Lead to* változata is. Végül az *Overwatch*-ot említeném meg, ami figyelő pozíció a célkeresztünk aktuális iránya felé (Crosshairs). Megmaradtak az ajtónál kiadható *Open* és *Close door* műveletek, bár ez utóbbi értelmét nem igazán érzékeltem. Talán az ellenség oly hülye, hogy nem jön utánunk, ha zárt ajtókba botlik? Na mindegy, az ajtónyitást azért finomíthatjuk kedvünk szerint, a *Breach*, majd *Bang, Frag* vagy *Move and clear* kopogtatási verziókkal. Ha az ajtón túl esetleg megmentendő túsz vagy élve elkapható személy is tartózkodik, akkor lehetőleg ne használjuk a Frag verziót, amivel egy repeszgránátot küldhetünk be baráti jó szándékunk jeléül, ritkán hagyva túlélőt a kívánt zónán belül (esetleg kívül, mikor a barom az ajtónak vagy valaminek dobta a gránátot, ami visszapattan pont elém – embereimet ismerve inkább biztonságos távolban vártam az események végkifejletét – restart mission :). A túszokat megbilincselésük után követésre, ácsorgásra vagy földre fekvésre késztethetjük, ahogy helyzetünk megkívánja. A harcban nem mindig kell lövöldözéses módszert alkalmazni, mert ha elég ügyesek vagyunk, akkor az ellenség mögé lopózva a puskatussal (ezt közelharcnál is lehet, ha elég közel vagyunk hozzá) vagy késünkkel is operálhatunk, ha a megfelelő ikon megjelenik. Ezenkívül még felmászhatunk tereptárgyakra, épületekre, és létrákon közlekedhetünk fel és le, bár ez utóbbit valamelyik társam nem szerette, hanem inkább leesett mellette úgy öt méterről és majdnem kinyírta magát, mert maradt vagy 3 pixel életereje (halálos létrafóbia, van ilyen).

JÁTÉKUNK MENETE

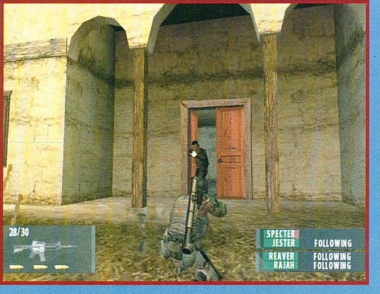
A játékmenetben nem történtek radikális változtatások. Spectert, a hőst vezérelhetjük külső nézetből vagy pedig a felfele gomb egyszeri megnyomásával FPS módban, belülről egyaránt. A kettő közti lényeges különbség az az, hogy külső kamerával többet látunk a pályából, és mivel a játék nem az a leragtapaszozott tűzgombbal végigrohanós fajta, hanem inkább a megfontolt előrenyomulás a fontos, én ezt ajánlanám (igaz sokszor vannak időre teljesítendő feladatok is). A Fel gomb további nyomkodása pedig az éjjellátó eszköz zöld képernyőjét (nagyon jó, felvillan és csak kis idő elteltével áll be normál állapotba), vagy pedig aktuális elsődleges fegyverünk távcsövét aktiválja azonnali halált okozó fejlövésekhez. Sok helyen hallgathatunk ki párbeszédeket, ami a történet vagy a bonusz missziók szempontjából lehet érdekes. Az oldalirányú gombokkal a sarkok mögül kilesést valósíthatjuk meg (de inkább csak felderítés céljára), és ugyanezt szolgálja a Négyzettel történő ugrálás is, mert a nagyobb tereptárgyakra a *Climb* paranccsal mászhatunk csak fel, ha lehet. Elsődleges (géppisztoly, puska) és másodlagos (marokfegyver) szerszámainkat ugyan kiválaszthatjuk az eligazító képernyőn is, de mint az első részben, ugyanúgy felvehetjük az akció során leölt ellenség fegyverét is (vagy a testét cipelhetjük, elrejtve a felfedezés elől), de ilyenkor a miénket leteszi Specter ugyanoda, tehát nincs fegyver felhalmozás, mint az arcade FPS-ek döntő többségében. A célkeresztünk színe némileg segít az ellenség beazonosításánál, de megmaradt az a kissé irreális segítség is, hogy a radaron piros kört kapnak az általunk észlelt banditák, és lőtávolon belül nagy, gusztustalan vörös négyzettel jelzi nekünk az automata célzó rendszer, hogy innentől elég párszor meghúzni a ravaszt és kész. Jobb lett volna inkább valami checkpointos vagy quick save szisztéma, ha már mindenképpen segíteni akarják a helyes angol kiejtéssel küszködő játékost, mert elhalálozásunk esetén kezdhetjük elölről az egészet (a többiek életben tartása csak akkor fontos, ha ezt az Objectives-ben kihangsúlyozzák). Szerencsére a pálya a memóriában marad, tehát nem kell a töltögetést végigvárnunk újra.

AI

Bár a gépi intelligenciát fikáztam már, azért nem kell megijedni, 95%-ban jól teljesít, vagy legalábbis nem akadályoz minket. Ha pl. házban vagy szűk helyeken haladunk, hagyjuk inkább ott hátvédnek a Bravo-ékat, mert a játék könnyen anyázásba mehet át, miközben legszívesebben rugdosnánk el az útból a többieket, amikor fél perce nem tudunk kimenni egy szobából, mivel eltorlaszolták a kijáratot. Ilyenkor hiába menne el az útból a legközelebb álló, az őt feltartó katona lesz*rja az egészet és nem mozdul. És párszor tényleg volt olyan, hogy nézem, miért maradt le a Bravo két embere, visszamegyek, erre az egyik félig a falba vagy lépcsőbe ragadva fut egy helyben, amit a másik érdeklődve figyel. Ilyenkor nem segít semmi, ha szerencsénk van, akkor majd utánunk jön, ha kiszabadult, menjünk nélküle tovább. Egyébként életszerűen viselkednek, távolról észreveszik az ellenséget és le is lövik ha szabad, ellenben közelharcnál valahogy nem olyan hatékony a banda. Ha viszont az ellen lát meg minket, akkor azok kiabálnak, futnak, fedezékbe bújnak és onnan harcolnak, vagy megpróbálnak lerohanni. Nyugodtan használjuk a *Move to* vagy valamelyik változatát a térképen való automata haladásra, a Bravo fiúk egyedül jól elboldogulnak, és biztosíthatják a terepet mire odaérünk, vagy elkaphatják a szökni vágyó célpontokat.

Mindent összevetve a game ezen a téren minimális kritikát kap, és ebbe az is benne van már, hogy szinte alig használtam a speciális utasításokat, csak mentem és lövöldöztem, mert a missziók nagy része így is teljesíthető, vagyis nem vagyunk ráutalva a taktikázásra (sajnos). A küldetések változatosak, és nem csak egy megoldásuk létezik, mert pl. egy házba több irányból behatolhatunk, vagy egy erdőben, városkában is nagyrészt arra megyünk, amerre akarunk. Ó, elfogyott a két oldal, én meg csak az offline módot ismertettem, pedig ezen kívül a kettes rész is támogatja a LAN (helyi hálózat) vagy Net (világháló) társasjátékokat is, persze hátulra dugható vagy USB ethernet adapter segítségével, és ha van vincseszterünk, akkor plusz missziókat tölthetünk le reá.









GFX

A grafika ugyan nem egy MGS3 gyilkos, de panaszra nincs semmi okunk! Martinnak is kifejezetten tetszett az első pálya erdeje, ahol felfelé gomolygó pára csökkenti a látótávolságot, de nem a hiányosságok elfedésére, hanem ezzel növelve az életszerűséget. Nagyon szép fények és árnyékok jellemzik már ezt a részt is, bár a patak vize lehetne picit dinamikusabban hullámzó, ha belemegyünk. Igen realisztikus a fák alatt vörös avar formájában lehullott levelek, a folyómedren átívelő híd vagy a régi romos épületek falai is, de ettől elütően ronda volt a kocsik karosszériájának a becsillanása, mintha fém teáskanna lenne. Az erdős rész utáni teherpályaudvar és ipartelep viszont meglepően jó eső effektet produkált! Nem csak pár csík gyanánt szemerkélt, hanem a távolban egyszerűen zuhogott, miközben a szél hajtotta esőfüggönytől már nyúltam volna valami esőkabát után. Amúgy ez csak egy körben elhelyezett object, mint a felszálló köd, és az eső sima textúra, így eshet zárt csarnokokban is X távolságra előttünk, de ez nem von le semmit az értékéből, csupán érdekességként említettem meg. A földön a pocsolyák fénye jól követi a nézőpontot, vagonokban mászhatunk át a túloldalra, elhanyagolt épületeket láthatunk és sötét raktárakban kutathatunk. Téli tájon is nyomulhatunk a deres bokrok között, ahol az esti környezetben jól mutatnak a csúcsos fenyők, miközben kutya meg bagoly hangok szólnak surroundban. Brazíliában egy tipikus kisváros utcáin vagy deszkabódéi között lephetjük meg az ellenséget (vagy ők minket), vigyázva a futkározó civilekre tűzharc közben, és kerülve az utcai lámpák dinamikus fényköreit. Összességében egy nagyon jó munkával állunk szemben, mert a külső környezet mesteri kidolgozottságú. A belső terek már kevésbé berendezettek, de ez jó is, mert csak elakadnánk a sok felesleges tárgyban és bútorban. Sajnos csak Albánia, Brazília, Algéria és Oroszország területein kellett összesen valami 12 missziót teljesíteni, ami nem túl sok, de ezek kipörgetése a bonuszokkal együtt is eltart egy darabig. Nekem nagyon bejött a második rész is, bár az igazi erejét mindenképpen a netes multi partik mutatják meg, ez viszont sajnálatos módon itthon csak igen keveseknek adatik meg. Akkor hát Kör gomb, és *„player, go to 576shop, buy socom two, go to home, play”*!

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Azér' tetszik a Socom 2, mert egyjátékos módban ugyanolyan jó, mint multiban. Ezzel arra akarok rámutatni, hogy erős félelmem van: tartok tőle, hogy az online játék lehetőségével a fejlesztők szép lassan elhanyagolják majd a single-player missziók kidolgozását. Nálunk meg ugye nem dübörög a PS2 netezés... Ráadásul ebben a második részben elég jól kijavították az első epizód bosszantó hibáit, plusz szép is a progi rendesen. Úgyhogy felőlem megvehetitek! ;)

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos + online
memóriakártya 8mb (3MB)
analóg irányító (dual shock), usb headset

✔ jobb, mint az első rész!
✕ a grafikai motort nem fejlesztették eléggé

9 pont

18

VIGYÁZAT!
SZÓKIMONDÓ SZÖVEGEK

MANHUNT

DIEEEEE!

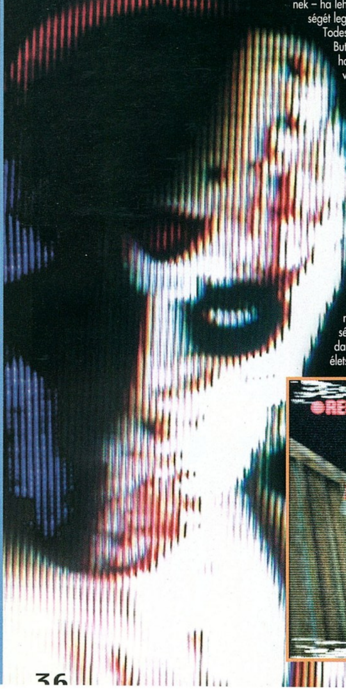
THE DEATH ROW

*Hogy miért ültem? Nem tök lényegtelen? És különben is, mi közöd van hozzá? Vagy esetleg le akarsz akasztani egy hatalmas ruhát? Simán megkaphatod, szólj csak be még egyszer... Ja, hogy csak kíváncsi vagy, paramanó... Jól van azért nem kell mellre szívni. Örülj csak majom, most jó kedvemben vagyok. Elmesélek pár dolgot, de a pofád el ne járjon, mert nem hiszem, hogy szívesen látna a családod egy lámpaoszlopon lógva! Nos, tudod az ember nem mindennap kerül börtönbe. Tudod, arra a helyre, ahol marhára nem ildomos leejteni a szappant mert egyből oda a szüzességed. Hidd el, nem jószántamból kerültem oda. Mint mindenki, én is kisebb lopásokkal, kocsifeltörésekkel kezdtem, bár akkor még ott figyelt a tojáshéj a valagamon. Én... én csak nem akartam az utcán megdögleni. El voltam keseredve, ez egy kib*szott háború volt... Aztán szinte minden átmenet nélkül jöttek az egyre keményebb dolgok, a fegyveres rablások, betörések. Ekkor már ráadásul nem voltam „tiszta", ha érted mire gondolok. Lehet, hogy emiatt hibáztam hatalmasat. Emiatt kerültem siralomházba.*

Normális ember nem, vagy csak nehezen tud azonosulni azokkal, akik mindennapjaikat büntetés-végrehajtási intézményekben töltik. Nem feladatom és nem is célom az ott lakókat minősíteni, már csak azért sem, mert – szerencsére – szinte semmit nem tudok róluk és a rideg börtönfalak közt folyó életükről, de abban azért megegyezhetünk, hogy az emberek nem véletlenül kerülnek kóterbe, még inkább nem siralomházba. Vannak persze kivételek, bár a fantasztikus DNS-technológiának a bűnüldözés terén nyert mind nagyobb térhódításával egyre kevesebben. Pont ennek a vívmánynak köszönhető az is, hogy – igaz eléggé ritkán, de – néhanapján elhagyhatja a death row-t egy-egy az igazságszolgáltatás által ártatlanul meghurcolt és ezért akár dollárok millióit szinte azonnal a zsebében tudó szerencsétlen; más kérdés az, hogy az elvesztett időt és a bizonyosan elkövetkezendő halál tudatától való rettegés kínjait semmivel sem lehet kompenzálni. Egyetlen egy emberről tudok csak, aki minden kétséget kizáróan bűnös volt és mégis megúszta a kivégzést. A srác neve James Earl Cash. Az ő történetét meséli el a Manhunt...

ÚTBAN A POKOL FELÉ

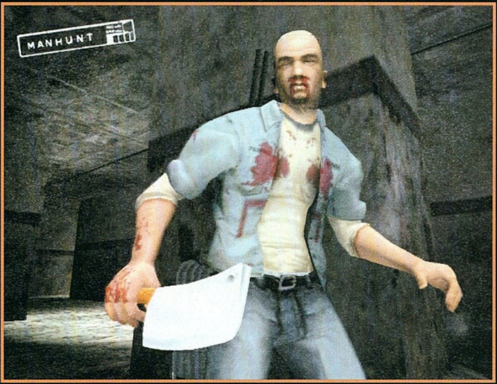
Süket vagy, hogy mindent kétszer kell mondanom? Igen , hamar megtanultam a túlélés alapszabályait. Például azt, hogy ne bízz senkiben, még abban sem, akit a legjobb barátodnak hiszel. Az államban meg az igazságszolgáltatásban? Áhh, ne viccelj, biztosíthatlak róla, hogy velejéig romlott, korrput bagázs az egész. Tudod tisztában voltam vele, hogy meg fogok dögleni, mert másra sem volt időm, mint gondolkodásra. Jó előre felkészültem a halálra. Minden híradás rólam szólt, hogy a hulladék James bácsi most pedig megy a levesbe. Nevetséges! És erre mi történt?! Valami befolyásos, perverz pénzes állat megvett bagóért! Érted!? És hogy mire volt jó ez az egész? Ez az állat a megrendezett kivégzést követően elszállíttatott egy szétszívott agyú bandákkal teli városba, Carcer City-be. No ott aztán minden voltam, csak nagyságos asszony nem. Élő-élettelen rám vadászott, ez a disznó – aki megvásárolt, mint egy rabszolgát – bekameráztatta az egész terepet. És tudod miért? Rövidfilmeket forgatott a halálról, a szenvedéséről.



Lionel Starkweathert, a játék képzeletbeli rendezőjének – ha lehet egyáltalán így fogalmazni – eszmeiségét leginkább a halálspotokat bemutató Der Todeskingről IS elhíresült német rendező, Jörg Buttgereitnek, az emberi befogadóképesség határait feszegető, a fájdalmat és a szenvedést mindennemű korlátozás nélkül elénk táró Guinea Pig epizódjairól ismert japán Hideshi Hinonak és a Running Man című Shcwarzenegger film rendezőpárosának, Andrew Dawisnek és Paul Michael Glasernek a furcsa egyvelegeként tudnám leginkább jellemezni. A Manhunt alapelgondolása egyértelműen az utóbb említett filmre építkezik: a főszereplő James Earl Cash egy véres valóságshow részesévé válik, ahol egyedüli célja a túlélés. Bár Lionel Starkweather a megmentőjeként mutatkozik be neki, valójában ő csak egy csavaros agyú, rendkívüli mértékben profitorientált filmrendező, aki James minden egyes lépését nyomon követi Carcer City bűnözőhadaktól fertőzött utcáin. Hogy a film minél életszagúbb, tehát véresebb, betegesebb és ezáltal pedig eladhatóbb legyen, Starkweather a központi hőst menekülése közben folyamatosan instruálja (ezeket az instrukciókat a géphez kapcsolt USB-s headseten keresztül is nyomon lehet követni) és az ellenségekkel való mind drasztikusabb való bánásmódra sarkallja, a szabadságot mint majdani fizetőeszközként csillogtatva annak szeme előtt. *Nem egyszerű* játék a Manhunt. Nem szól másról, mint a féktelen öldöklésről; úgy is mondhatnám, hogy a játékos bokáig gázol a vérben.

A POKOL BUGYRÁBAN

A mocskos utcára való kikerülésemet követően alig tudtam megmozdulni. Egy sikátorban ébredtem, halvány emlékeim szerint talán kommandósok szállíthattak a helyszínre. Azonnal megkaptam az instrukciót, ami nem más volt, minthogy próbáljak meg minél tovább életben maradni. Eleinte még megmozdulni is nehezemre esett, a kondícióm nagyon a mélypontján volt, de az első negyed óra után az adrenalin szintem emelkedésével párhuzamosan kezdtem újra a régi lenni. Mivel nem volt nálam semmi, amivel védekezhettem volna, magamhoz vettem egy földön heverő mocskos reklámszatyrot...

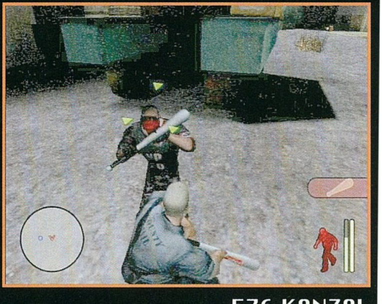


Börtöntöltelék központi figuránkat a bal és jobb analóg kar együttes használatával irányíthatjuk. A jobb analóg kar önmagában csak a belső nézetben való tájékozódásra szolgál és igaz, hogy a kezdetekben ez egy kissé furcsa lehet, de hamar hozzá lehet szokni. Érdekes megoldás, hogy alapértelmezésben James gyalogol, ha futni akarunk, akkor sebességét az R1-el kell növelnünk, mintha csak egy autót vezetnénk. Persze mindennek van határa, nem lehet a végtelenségig terhelni a srácot, mert egy idő után kifullad. Néha meg kell pihenni tehát a képernyő jobb oldalán elhelyezett energiacsík fogyásának a függvényében. Az L2 és R2 gombokkal balra és jobbra léphetünk, együttes hatásukra száznyolcvan fokos fordulatot tesz James, R3-al pedig a háta mögé néz.

Sokféle az utunkba kerülő tárgyat használhatunk fegyverként , legyen az üvegcserép, dróthuzal, kés vagy éppen nejlonszatyor. Az eszközöket automatikusan magához veszi emberünk, melyek közt a Kör gombbal váltogathatunk. Bizonyos fajta tárgyak ugyanarra a helyre kerülnek az invertory-ban, ezért természetesen ezek közül egyszerre csak egy lehet nálunk. Ha olyan tárgyat kívánunk felvenni, ami ütközik egy már nálunk lévő másik eszközzel, akkor annak magunkhoz vételét a Kör gombbal meg kell erősíteni (a másik eldobásra kerül).

Kényszerből öltem már embert nem is egyet, de mindig is nagyon utáltam. A városban, mint üldözött vad, kénytelen voltam támadni és újra gyilkolni. A beteg elméjű rendező szinte belehajszolt a féktelen mészárlásokba, a véresebbnél-véresebb kivégzésekbe. Az első nagyon nehezen ment. Halkan egy mit sem sejtő bandatag mögé lopóztam, elővettem a szatyrot, melyet a fejére húztam és azonnal megfojtottam. A másodiknak már a nyakát is eltörtem, mert még bujkálnom is kellett előle és ez nagyon felhúzott. A soron következőnek adtam némi esély és bár majdnem otthagytam a fogam, de a puszta kezemmel küzdöttem meg ellene. Még akkor is rugdostam, amikor már rég halott volt.





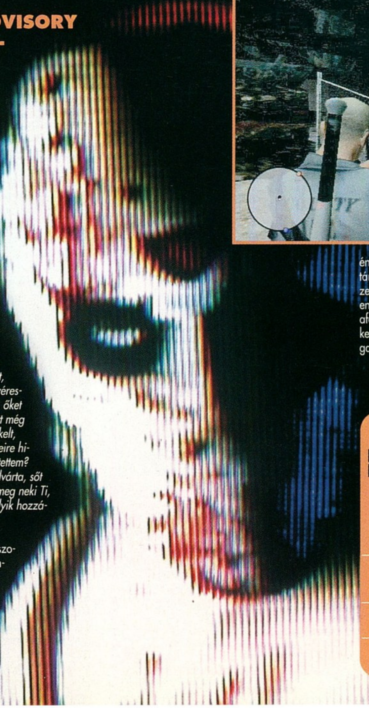


Alapvetően kétféle lehetőségünk adódik az ellenségek eliminálására. Az egyik a szemtől-szembeni küzdelemben való megmérkőzésen keresztüli győzelem, legyen az akár pusztakezes közelharc vagy lőfegyverekkel való csata, a másik pedig a kivégzés. Az első esetben – függetlenül attól, hogy ököllel, szúró-, vágó-, ütő- vagy lőfegyverrel harcolunk-e – az L1 gombbal célozhatjuk be küzdőpartnerünket, az X gombbal pedig üthetünk (ezt egyébként a Körrel is megtehetjük valamivel nagyobb hatásfokkal), szúrhatunk vagy lőhetünk. Kivégzés esetén óvatosan az áldozat mögé kell lopakodni, megfelelő közelségbe és be kell célozni a zsákmányállatot az L1-el. Amennyiben a távolság megfelelő, James felemeli a kezét és készen áll a kivégzésre. Ekkor már csak egyetlen dolgunk van: az X-et lehetőség szerint mind hosszabban nyomva kell tartani, majd még mielőtt aljas tervünket megneszelné a zsákmány, el kell engedni azt. Attól függően, hogy milyen hosszan tartjuk nyomva az X gombot a brutalitást tekintve normal, violent és gruesome besorolású kivégzéseket foganatosíthatunk (bizonyos esetekben kötelezően az utóbbi kettő kivégzést kell alkalmazni), amely az egyes pályaszakaszok – ún. scene-ek – pontozásánál talán a leginkább latba nyomó tényező, a kivégzett és megölt bandatagok aránya, no meg a szakasz teljesítésének ideje mellett.

Nem vagyok egy beszari alak, de életemben nem bujkáltam annyit, mint akkor. A hatalmas árnyékok voltak az egyetlen igaz barátaim, akiben szinte nem kellett soha csalódnom. Állandó rohanásból, lopakodásból, bujkálásból állt minden egyes percem, pihenésre soha nem volt időm. Sokszor keveredtem fegyveres közelharcokba, amelyekben ha csak tehettem, arcra céloztam. Tucatnyi embernek lőttem szét shotgunnal a fejét, a sebesültek egyikének sem kegyelmeztem. Nem tehettem meg egyszerűen, mert tudtam, hogy az az azonnali halálomat jelentené. Miután a családomat is belekeverték a játszmába már különben sem volt mit vesztenem, és bevallom volt úgy, hogy magam is ártatlanokat kevertem a játékba, anélkül, hogy a lelkiismeretem akár egy picit is megmozdult volna.

Megállás nélkül lopakodni kell a játékban, mert a bandatagok azonnal jeleznek egymásnak, ha gyanús mozgolódásra lesznek figyelmesek. A Háromszög gombbal lehet szemetes-konténerek, beton-virágtartók és egyéb kiszögellések mögé bújni, vagy éppen a falhoz lapulni. A képernyő jobb szélén található árnyékjelző mutatja azt, hogy észrevehetőek vagyunk-e ellenségeink számára. Az árnyék tényleg jó barát, ezt jegyezzétek meg, bár néhanapján frigyre lép egy-egy villámlással, minek következtében észrevehetővé válunk és menekülésre kényszerülünk. A srácokat amúgy kopogással zavarhatjuk meg vagy bizonytalaníthatjuk el, de higgyétek el, hogy bajtársaik levágott és eléjük dobott testrészei tudnak csak igazán nagy ijedtséget kelteni. A legyilkolt ellenfeleket a Háromszöggel takaríthatjuk el az útból, lehetőség szerint egy félreeső helyre dobva őket. A Háromszög gomb mondható akció-gombnak is, mert az előbb említett funkciói mellett minden más a játék során fellelhető, a továbbjutást segítő kapcsoló aktiválására is szolgál. És még valami. Bizonyos részeknél élő csaliként használhatunk csöveseket. Ez már tényleg annyira durva, hogy először szóhoz sem jutottam...

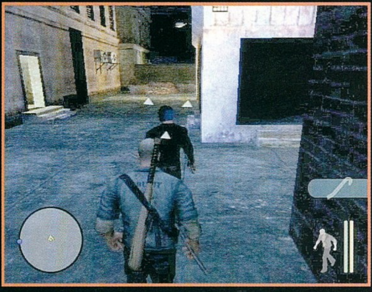
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT ARTWORK

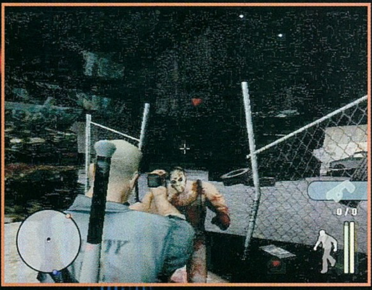


Nem válogattam kivégzési módokban. Zacskókkal fullasztottam meg embereket, üvegszilánkokkal metszettem el a torkaikat. Fojtózsinórként drótokat használtam, a feszítővasakat eredeti rendeltetésüktől eltérően ellenségeim vesejébe vagy koponyájába állítottam. Be kell vallanom egy bizonyos idő elteltével élveztem, mikor a bozótvágóval, hentesbárddal, baltával vagy sarlóval levágott fejekkel keltettem zűrzavart a bandák sorai közt. Koponyákat zúztam porrá kalapáccsal, lőttem szét közvetlen közelről shotgunnal, szögbelővővel vagy egyszerűen csak pisztollyal. Kábító lövedékkel elaltatott, magatehetetlen srácokat ütöttem véresre baseball-ütővel, vagy tapostam őket halálra. Aki az életéért könyörgött még többet kapott; marhára nem érdekelt, hogy a családjára vagy a gyerekeire hivatkozott. És hogy mindezt miért tettem? Mert ez a szemét Starkweathert elvárta, sőt megkövetelte tőlem. Köszönjétek meg neki Ti, akiknek általam veszett el valamelyik hozzátartozója.

El nem tudom mondani milyen iszonyatos, legkisebb észrevehető cenzúra nélküli tárházát vonultatja fel a játék a különböző halálnemeknek. Láttam már pár horrorjátékot, de az erőszakot, szadizmust ilyen korlátlan mértékben bemutatót még soha. Nos, Hölgyeim és Uraim, ez az a játék, amit BIZTOSAN nem adnék tizennyolc év alattiak kezébe. Az alapötlet, hogy menekülés közben mást sem kell csinálni, mint a lehető legváltozatosabb módon darálni, egyértelműen beteg, erkölcsi szempontból erősen megkérdőjelezhető dolog, mindettől függetlenül *én el vagyok ragadtatva tőle*. Egyszerre megdöbbentő és izgalmas. Az, hogy a lerombolt városrészekben, szeméttelepeken, állatkertekben, autóroncs-telepeken, zárt objektumokban, gyárakban, temetőben játszódó program grafikája milyen, teljességgel érdektelenné degradálódik az alapötlet megvalósításának láttán. Persze biztos, hogy lehetne szebb is és jobb is (elég, ha csak a beragadásokat, hibás mentéseket, vagy az árnyékban való könnyű elbújás lehetőségét hozom fel példaként), de ez már így is annyira durva, hogy az valami egészen elképesztő. És akkor még nem is tettem hozzá azt a mocskos, de megmagyarázhatatlan módon a hangulathoz pontosan illő trágárkodást, amit menet közben hallhatunk a javarész brutális maszkokat viselő bandatagoktól. Nos, mindezek tükrében én nem csodálom, hogy Új-Zélandon egy, a játék társadalomra gyakorolt negatív hatásairól készült tizenegyhány oldalas tanulmány elkészültét követően bannolták a programot. Semmi kétségem sincs afelől, hogy a Manhunt sok további helyen is le fog kerülni a boltok polcairól. Sajnálom, mert hatalmas game! Nagy vagy Rockstar!







[Dae]
suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Félelmetesen beteg stuff! Hogy kerülhetett ez piacra? Persze én nem látom benne a potenciális veszélyforrást, mint ahogy M. Mansonben sem, de hát én jó nevelést kaptam; anyukám annak idején vette a fáradtságot és elmagyarázta, hogy mi a jó és mi a rossz ebben a világban. Mindegy, nem véletlen a 18-as karika: gyerek kezébe ez még nem való!

MANHUNT – UNCUT

ROCKSTAR GAMES

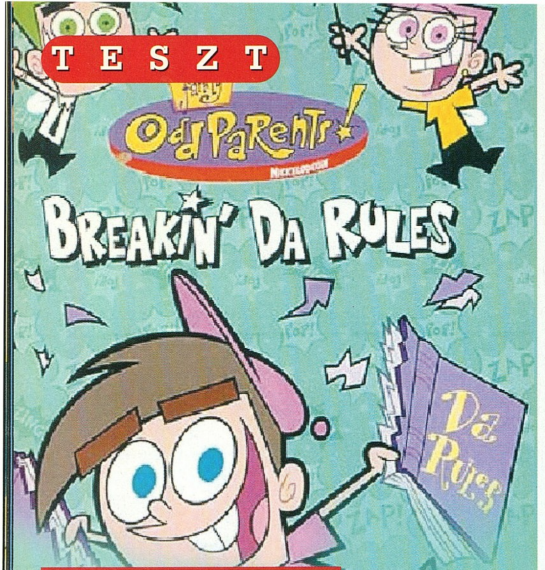
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (600KB)
analóg irányító (dual shock)
logitech ps2 usb headsets

✔ eszméletlen kemény, egyértelműen kultgame
✕ beleőrül az ember, szusz cenzúrázni fogják

9.5 pont



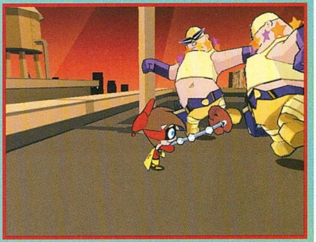


gömbön felengedett aknáinak zsinórját. A táborban viszont inkább a lopakodásé a főszerep, mert a gonosz lánytábor lakók elrabolták a fiúkat, és elemlámpáikkal járőrözve őrzik őket, amiknek fényképéjét célszerű elkerülni a sikeres akció érdekében.
Gondolom, Timmy-nek is megvan a saját rajongórétege, mert értelemszerűen másnak nem ajánlott az ilyen rétegjáték. Az ember elröhögcsél, ha érti a poénokat („Ó, egy energiamező, a tengerimalac legfőbb természetes ellensége!"), játszani sem kínlódás vele, de a kívülállóknak inkább valami populárisabb ajánlott. Elgondolkoztam egyébként azon, hogy míg a rajzfilmek egész kellemes adaptációkat kapnak, addig a rendes mozifilmek játékait képesek úgy elcseszni, hogy iszonyat – pedig azoknál kicsivel több a pénz és az elvárás. De ha nézünk pl. egy csárli angyalait, annál ez a játék is jóval több szórakozást kínál.

Dzson

KÍVÁNJ VALAMIT!

Újabb Nick game! Timmy Turner és a két meglehetősen fura egyén: Wanda és Cosmo az elmaradhatatlan varázspálcájukkal – amit el is vesztenek a bírósági tárgyaláson, mivel az undok nővér kezébe kerül a Szabálykönyv! Tudom, ezt csak az értette, aki jártas Timmy és a hülye varázsszülők rajzfilmjében, akik végigkommentálják ökörségeikkel eme game történéseit is. Sajnos a magyar nyelv nem támogatott, ezért aki nem ért angolul, annak sajnos le kell mondania erről a mosolyogtató élményről, ha elkezd játszani, hogy a különféle világokban ügyeskedve megtalálja a lapokat, de a haverok, A.J. és Chester is segítenek, illetve van, hogy őket kell kiszabadítani elsőként. A lényeg, hogy összegyűjtve öt nagy csillagot lehet egy kívánságunk a két hülyéhez, ami sajnos nem szabadon választott, hanem ezzel jutunk át a pályarészek között, mondjuk egy hómobilt vagy légpárnás járművet kapva tőlük. A szobánkból kezdetben elérhető pályák a videojátékok virtuális világa, a képregény gyűjteményünk rajzolt környezete és egy erdei tábor éjszakai és ijesztő története.



A pályák persze különbözőek, a videojáték tiszta TRON, a zene pedig nem sokban különbözik a kezdeti évek C64 vagy SNES muzsikájától, és többek között egy kis hókotróval kell lassan olvadó jégkockákból hidat építeni, vagy méheket kilövöldözni klasszikus shoot-em'up stílusban, a fent említett légpárnással pedig száguldoznunk kell, időre érinteni a checkpoint kapukat. A comics-rész színeiben a kék tónus dominál, tipikusan elnagyolt környezeti elemekkel, és az éjszakai szürkületben fényköreikkel minket is megvilágító utcai lámpákkal. Kívánságunk pedig egy ruhánkból előbújó helikopter rotor lesz, amivel malacpersely forma kocsiján menekülő bankrablót kell üldöznünk, elvágva a lég-

FAIRLY ODD PARENTS – BREAKIN' THE RULES

THQ

MÁS VERZIÓ: GBA, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ poén hegyek!
✕ 14 év alattiaknak!

5 pont



I LOVE LEGO



A Bionicle név a LEGO szerelmeseinek gondolom ismerős, hiszen a kis félhenger alakú dobozokban rejtőző robot-lények nem is tartoznak a drága kategóriába, és így nem kell a rájuk vágyódó gyerkőcnek anyukát és apukát a halálba szekírozni érte, mint mondjuk egy Potter várért vagy valami nagyobb készletért. Bioharcos ismeretek nélkül talán nem is ajánlanám látatlanba senkinek eme gamét, de a termék végeredményben oly jól sikerült, hogy nyugodtan beszerezhetik a tudatlanok is, akik csak játszani akarnak egy egész szép és kezelhető mászkálós-ügyességi anyaggal - ha mást nem találnak a boltban, ami jobban megérné nekik (amit azért erősen kétlek :). A figurák küldetése most egy kis nép megmentése a gonosztól és lényeitől, és összesen hat harcos irányítása lészen feladatunk. Az első Tahu névre hallgat, és szép piros elemekből lehet összerakni, kék forgókkal. A figura ezen kívül egy impozáns, sárgán izzó és füstölgő kardot is magáénak tudhat (a játékban persze), de most nem a közelharc támadási és védekezési kombóit kell betanulni, mert az eszközzel meglepő módon lövöldözni kell inkább. Mondjuk ez sem túl nehéz, mert a célponton megjelenő kereszt automatikusan elvégzi helyettünk a célzást, de egyrészt minden lövés energiát igényel, másrészt pedig bioemberünk meglehetősen sérülékeny, és igen gyors reflexek kellenek a tartós életben maradáshoz. Szerencsére kapunk egy zöld erőteret is, amit a Négyzetet megfelelő időben nyomkodva aktivizálhatunk, mert hosszan lenyomva tartása a fegyver energiáját hivatott tölteni. Sajnos a nehézségi szint nem éppen kisgyerekeknek való, mert a lézerrel felszerelt farkú skorpió még könnyűnek számít, de mikor vagy öt lény gurult körülöttem, hogy néha kinyílva belém lőjenek, az már elég kaotikus volt számomra. Az ügyességi részek viszont jól kezelhetőek, bár elsőre kissé megrémültem a lávafolyamban úszó sziklák láttán, amiken haladási iránnyal szemben kellett ugrálnom, de ez semmi volt ahhoz képest, amikor egy lézerező skorpiót kellett három sor ilyen mozgó vackokon ugrándozva lelőni. De nem csak ilyen egysíkúak a pályák! Utazhatunk csillében, víz alatt, repülős figurát is kapunk, és a második, havas pályán egy pajzson állva kell lecsúsznunk a célig, időre természetesen (később tetézve mindezt egy nagy kőgolyóval, ami üldöz minket).

Az *egész szép* jelzőt a Bionicle teljességgel kiérdemli! A lávás részen bizonyos távolságon túl homályos és remegős a levegő, felszálló füstökkel tarkított a talaj, a csillanás effekttel ellátott robotok lába nyomán felszáll a por, a téli részen pedig sziklák dőlnek az utunkba nagy robajjal. A hősök és egyéb lények kinézete gondolom megfelel a hivatalos összeszerelési útmutatónak (nekem csak két SW legóm van), a grafika gyors és szép, egyszóval nyugodt szívvel adok ennek az igényes árukapcsolásnak *viszonylag* jó pontszámot.

Dzson



BIONICLE – THE GAME

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (171KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ lego lego lego
✕ kissé nehéz

6 pont


R:RACING
EVOLUTION
SHOEI
NGK SPARK PLUGS
R.Hayami
namco
576 KONZOL



FINAL FANTASY X-2 SEGITSEGEK

FEJLESZTÉS ÉS A HARC ALAPJAI

Ahogy azt már említettem, a harci rendszer, illetve a fejlesztés alapjaiban az FFV kasztrendszerére épül, persze jelentős változásokkal megspékelve. Nézzük csak dióhéjban, hogy nézett ki anno a kasztrendszer, majd lássuk, hogyan valósították meg ezt az X-2-ben.

A kasztok különböző foglalkozások, melyekbe „bele lehet tenni" a szereplőket. Ennek harcban volt jelentősége, hisz a különböző kasztok alapjában véve módosították embereink erejét, mágikus képességeit. Ahhoz, hogy karaktereink bármit megtanuljanak, legyen szó varázslatokról, speckó mozgásokról, netán tulajdonságokról, nos, ehhez egy bizonyos kasztban kell tartani emberünket. A kasztok következők lehettek, pld Black vagy White Mage (azaz fekete vagy fehér mágus), Thief (tolvaj), Knight (lovag), Samurai (szamuráj) stb., hogy csak a legismertebbeket említsem. Miután megtanult valamit, áttehettük egy másik kasztba, így az előző képességünk is megmaradt, de újakat is ki lehetett fejleszteni. Ily módon lehetőség nyílt, hogy teljesen tetszőleges irányba fejlesztgesd az embereidet, mindegyiket más szintre erősítsd fel. Ennek a rendszernek az alapjait használták fel a FFX-2 rendszerének megalkotásához. Megvannak tehát a kasztok, csak most itt Dresshpere (DS) hívják őket.

DRESSPHERE

Tehát a DS-ek a kasztokat jelentik. Megvannak a klasszikus kasztok (azaz DS-ek), mint a lovag, tolvaj, a fekete és fehér varázsló, táncos (Dance). Ezekhez még hozzájön néhány érdekesség is pld. Gunner (ez természetesen Yuna DS-e). Természetesen ez a repertoár csak a játék kezdetén áll fenn, később sok egyéb DS szerezhető. Egészen pontosan 14 féle DS-t lehet előhozni. A megszerzésük a történet szerint fog bekövetkezni, de jó párat csak titkos dolgok, illetve mellékszálak megoldása után lehet megkapni. Ehhez még hozzájönnek az úgynevezett Special DS-ek, melyekből összesen három van, és használatukkal különleges erőre tehetünk szert, de erről majd később, egyelőre maradjunk csak a sima DS-eknél.

Először is adódhat a kérdés, hogy miért is jó, ha különböző DS-eket használunk harc közben? Erre a válasz pofonegyszerű és logikus. Mindegyik DS teljesen megváltoztatja az adott karakterünk tulajdonságait, valamint teljesen más dolgokat (varázslatok, tulajdonságok, képességek stb.) tanulhatunk általuk. Így lényegében saját magunk dönthetjük el, hogy milyen karaktert fejlesztünk ki. Dönthetünk persze úgy is, hogy csak egy-két DS-t használunk, de akár úgy is, hogy 5-öt karakterenként. Megtehetjük azt, hogy pld. Rikkut egyfolytában tolvajnak neveljük, de mi van, ha megtetszik egy tulajdonság, ami csak a lovagnak van. Mit teszünk? Áttesszük Rikkut lovagnak, majd kifejlesztjük azt a tulajdonságot és játszunk tovább. Persze azt ne felejtsd el, hogy nem mindegyik kifejlesztett képességet lehet mindegyik helyen használni! Ennek ellenére csinálhatunk hibrid karaktereket is, tehát lovagot mondjuk fekete vagy fehér mágiával, lövészt (Gunner) tánctudással, esetleg lovagi képességekkel stb. Nagyon okos ez a rendszer, mert gyakorlatilag végtelen szabadságot és egyben lehetőséget ad embereink fejlesztésére. Így még az se nagy probléma, hogy csak 3 ember van a játékban. Amúgy ha egy DS-nek kifejlődött mindene, nyugodtan áttehetitek egy másikba, hisz csak így lehet dinamikusan fejlődni.

DS VÁLTÁS

Gondolom mindenkiben felvetődik a következő kérdés, hogy hogyan is lehet DS-t váltani? Ez már egy csöppnyit bonyolultabb dolog. Először is nem árt tisztázni, mi is az a Garment Grid (GG). A GG-k tulajdonképpen egyfajta kártyák, melyekkel embereinket lehet felszerelni. Mindegyik GG rendelkezik üres nyílásokkal. Ezekbe a nyílásokba lehet helyezni a DS-eket. A GG-ket az különbözteti meg egymástól, hogy más mennyiségű nyílást találsz rajtuk és ezek a nyílások másképp vannak összekötve. A nyílások összekötése DS váltásnál lesz nagyon fontos. Tehát összefoglalva: a GG-be teheted a DS-eket, majd a GG-t felszerelheted az embereidnek, akik azután a GG-n található DS-ké tudnak átváltozni. Így jól el kell dönteni, hogy ki milyen GG-t és benne milyen DS-t fog használni, de ez attól függ majd, hogy embereidet milyen irányba akarod fejleszteni. Hasonlóan a DS-ekhez, a GG-kből is rengeteget találhatsz majd a történet folyamán – ugyanúgy mint a DS-eknél, itt is a mellékszálak, illetve a főtörténet folyamán kapod őket. A lényeg, hogy a GG-n hol áll az embered (ez főleg azoknál fontos, melyeken sok nyílás van). Ugyanis a menüben a GG-ről szabadon választhatsz DS-ek közül (Equip pontot válaszd), ám harc közben már nem ilyen egyszerű a helyzet. Amikor egy embereden a sor, nyomd meg az L1-et, ekkor a karakter GG képernyőjére kerülsz, tehát arra kártyára, amit korábban beállítottál. Itt aztán megválaszthatod, hogy melyik DS-t akarod felvenni. Két dologra nagyon figyelj. Az első, hogy itt már nagyon fontos a GG-n a nyílások összekötetése, mivel csak egyet lehet lépni a GG-n. Ezért nagyon fontos, hogy a csaták kezdetén hol állsz a GG-n, mivel ha sürgősen fel kell venned valami más DS-t, akkor hasznos, ha van gyorsan elérhető összekötetésed. A másik dolog amire ügyelj, hogy általában a csata ilyenkor nem áll le, tehát amíg a DS-ek között válogatsz és sokat szöszmötölsz, könnyen kinyírhatnak! Ha sikerül a DS váltás, egy hosszabb animációt láthatsz, majd karaktered át is változik. Egyébként ezeket az átváltozás animációkat ki lehet kapcsolni (Config menü), ami nagyon hasznos, mert egy idő után unalmasak lesznek.

SPECIAL DRESSPHERE

Szó esett már a Special Dressphere-ekről (SDS). Ezekből összesen három van a játék során, azaz mindegyik emberednek csak egy darabot lehet szerezni. Több mindenben különböznek ezek a hagyományos DS-ektől. Először is ezeket nem lehet csak úgy menüből felvenni, kizárólag harcok közben változhatsz át ezen speciális formákba, ami már önmagában sem egyszerű. SDS-eket egyébként nem egyszerű megszerezni, ha egy fejezetben elhagyod őket, akkor már nem is lehet többet felvenni – bár azt hiszem ez csak Painnel fordulhat elő. Ha valakinek megvan a SDS-e és át akarsz változni, akkor a következőket tedd. Harcban járd végig a GG-n az összes blokkot, tehát a GG-n látható mindegyik DS-t vedd fel – természetesen mindegyik blokkban legyen DS! Értelemszerűen adódik, hogy ha szeretnéd a SDS-t használni, akkor olyan GG-t érdemes feltenni, amin kevés blokk van. Erre van is egy jó GG, amin csak két blokk található, használd azt. Tegyük fel végigjártad az összes DS-t. Ha ez megvan akkor nyomd meg az L1-et és láthatod, hogy a GG képernyőn megjelent a Special Dressphere felirat. Ekkor nyomd le az R1-et, majd változz át az SDS formává.

Az SDS formák hihetetlen erősek. Elképesztő varázslatokkal és támadásokkal rendelkeznek (nagyszerű ability-ket lehet nekik fejleszteni) és gyógyító képességük sem utolsó. Gyakorlatilag pillanatok alatt felfejleszthetőek és onnantól kezdve egyik komolyabb ellenfél sem lehet akadály. Főleg Rikku SDS-e nagyon erős, gyakorlatilag kinyírhatatlan. Mondjuk azt is vedd figyelembe, hogy az SDS-ek három részből állnak, tehát ilyenkor nem használható a többi karakter, bár mondjuk nincs is rájuk szükség. Gyakorlatilag Rikkut használva bármelyik főellenséget tönkreverhetjük ezután, így ha túl sokat használjuk őket még azt is mondhatnánk, hogy túl könnyű lesz a játék.

ABILITIES

Sok szó esett már erről is. Ebben a menüben tudod beállítani, hogy az éppen használt DS-nek mije fejlődjön ki. Harc közben fejlődnek egyébként az ability-k. Hogy mitől? Például ha egy karaktered lép, kinyír egy ellenfelet, vagy használ valamilyen varázslatot, stb. Minél aktívabb egy embered, annál jobban fognak fejlődni a képességei. A képességek a lehető legváltozatosabb dolgok lehetnek, így pld. a varázslatoktól kezdve a védelmen keresztül, HP duplázásig bármi. Azt kell figyelembe venni, amire már utaltam is, tehát, hogy egy képesség kifejlesztése nem mindig jelenik meg egy másik kasztban. Hiába fejleszted ki a HP duplázást vagy egyéb mást egy kasztban, azt egy másikban nem használhatod – tehát ha átváltozol, a HP-d meg fog feleződni. Azért érdemes mégis több dolgot fejleszteni, hogy felkészülj a váratlan csapásokra, ellenfelekre. Például ha egy ellenfél mérgezést használ, akkor jó, ha átváltozol egy olyan DS-sé, aminek már kifejlődött a mérgezés elleni védelme. Ezért tanácsoltam, hogy ha valami eléri a 100%-os fejletséget, akkor tedd át egy másik DS-be. Ki tudja mit hoz a jövő!? Egyébként bizonyos képességek használhatók (ilyenek pld. a varázslatok) más DS-ekben is, attól függően, hol állnak a GG-n. Lesznek olyan dolgok is, melyek csak a menüből lehet használni (pld. gyógyítások). Hogy mit milyen sorrendben és hogyan fejlesztesz, azt te döntöd el. Ha ügyesen használod a rendszert egész jó kombinációkat is létrehozhatsz. Törekedj arra, hogy embereid sok oldalúak legyenek, legalábbis, ha változatosan akarsz játszani. Persze nyomhatod úgy is a harcot, hogy csak egy kasztot használsz, a főellenségeket meg rábízod az SDS-ekre. Az a szép ebben a játékban, hogy ha változatosan építed fel a karaktereidet, sokkal jobban tudod lereagálni a harc okozta váratlan meglepetéseket.

A HARCRÓL

Sok szót ejtettem már a harcról, de arról még nem tettem említést, hogy milyen rendszerben megy a buli. A X. rész jól sikerült CTB rendszere után a készítők úgy döntöttek, visszatérnek a jó öreg ATB-re (Active Time Battle). Ez tehát az a rendszer, amely az FFIV-től a IX-ig mindegyik részben jelen volt. Mindegyik karaktered neve alatt egy csíkocskát láthatsz, mely ha betelik, kiadhatsz egy utasítást. Itt azonban nem áll le a közdelem azzal, hogy egy embered léphet (mint az FFX-ben), ellenkezőleg: bármikor megtámadhat az ellenfél. Éppen ezért a játék hihetetlenül pörgős lett, sőt az elején szokatlanul gyors – talán eddig ez a leggyorsabb FF rész, még a VII. résznél is pörgősebb; szerencse, hogy a sebességet mérsékelheted a Configban. Én mondjuk a sebességhez nem nyúltam – az tetszett –, de a küzdelmet a Configban Active-ról Waitre állítottam. Ez azért jó, mert amíg valamelyik menüben (Item, Magic stb.) vagyunk, nem tudnak minket megtámadni. Szóval a harc egész király, csak egy momentum árnyékolja be az összképet. Nevezetesen a tárgyhasználat elég bénára sikerült. Sajnos mindegyik tárgy használatnál – így a gyógyításoknál is – el kell telnie nem kevés időnek, míg emberünk végrehajtja az utasítást. Ez főként a játék elején, amikor még csak Itemből tudunk gyógyítani, rendkívül idegesítő lesz. Számtalanszor előfordult velem, hogy egy gyengébb emberemet emiatt a késlekedés miatt nyírták ki, tehát erre figyeljetek! Később már ezzel nem lesz gond, főleg mikor meglesznek az SDS-ek. Amúgy nemcsak a tárgyak használatához, de a varázslatok és speckó támadások végrehajtáshoz is kell némi idő (ezt a játék az ATB kijelzőn lilával jelöli), igaz ezeknél érthető is – bár az fura, hogy ez nem mindegyik támadásra vonatkozik, tehát kár, hogy az Itemre viszont igen. Felhívom még a figyelmedet a menekülésre is, mert szabadon elfuthatsz, ha úgy érzed bajba kerültél. Néha szégyen a futás, de hasznos! Főleg, hogy rendkívül sűrűn molesztálnak minket a szörnyek és sokszor előfordulhat, hogy nincs nálunk elég HP-MP töltő. Bár azt ne feledd, hogy a mentőhelyeknél – csakúgy, mint az előző részben – feltöltheted a HP-MP-det, teljesen ingyen! Csak kár, hogy néha a nagyobb labirintusokban nincs elég mentőhely.

CUCCOK

Sajnos ebben a kérdésben a FFX-2 nem teljesít valami jól. Embereinknek csak két tárgyat adhatunk, melyek általában valamilyen speciális tulajdonsággal ruházzák fel viselőjüket, pld. mérgezések elleni vedelem, több vagy kevesebb harc, stb. Sajnos fegyvert nem adhatunk nekik, ami nagy hiba. Igaz, hogy DS-enként minden emberünk fegyvere másképp néz ki – van köztük egy-két nagyon király is –, de sokkal jobb lett volna, ha mindegyik DS-nek lenne néhány egyéb fegyvere (olyan 5-10 darab nem ártott volna). Ezt még a DS-ek sem tudják kárpótolni. Szerencsére kiegészítő cuccokból van dögivel! Csak mondjuk kicsit drágák, pénzt szerezni meg nem könnyű, legalábbis kezdetben. A harcok után nem árasztanak el minket gillel, így kénytelenek vagyunk egyéb módokhoz folyamodni. Érdemes aljátékokat játszani, melyek jó pénzforrási lehetőségek. Embereidet úgy szereld fel, hogy a lehető legtöbb káros mérgezés ellen védve legyenek. Ez már csak azért is fontos, mert a mérgezések ezúttal nem múlnak el a harcok végeztével, azaz rajtunk maradnak – erre legyél tekintettel, amikor bevásárolsz!

BEFEJEZÉSEK ÉS SZÁZALÉKOK

Mint azt már említettem nektek, a játéknak többféle befejezése lehet. Sok mindentől függ, hogy melyik megnyerést hozzátok be. Összesen 6 variáció létezik.

Az első, a rossz megnyerés akkor jön be – ha nem csalnak az infóim –, ha elveszítitek a végén a Vegnegun feje ellen vívott küzdelmet.

A jobb megnyerések nagyon sok mindentől függenek. A legfontosabb, hogy a 3. fejezetben beszélj Guadoasalamban Maechennel (vagy valahogy így hívják) többször is. Ugyanebben a fejezetben, amikor a Farplane-ben vagy a virágok között, négyszer nyomd meg az X-et, amíg nem hallasz egy halk suttogást. Ezek után, ha végigviszed a programot és a Farplane Abyss-ban látod Yunát, nyomd le az X-et (kb. a virágoknál, mielőtt az „5. fejezet vége" felirat megjelenik). Egy Fayth jön elő, akinek válaszolj „Yes"-szel a kérdésére és bejön a jó megnyerés – de várd meg míg lemennek a betűk. Ha elutasító választ adsz, nem történik semmi. Ha nem keresed meg Maechent, vagy nem nyomsz négyszer X-et a Farplaneben, akkor gyengébb megnyerést láthatsz – a végén az FA-ban itt is nyomhatsz X-et.

Létezik a játékban egy úgynevezett Perfect Ending is. Ezt azonban csak akkor lehet behozni, ha 100%-ra csinálod a programot – vagy magasabbra, mert elvileg 105, sőt egyes pletykák szerint 110%-ra is lehet vinni, de minket most csak a 100% érdekel. Ehhez nagyon aprólékosan kell végigmenni a programon. Elvileg lehetséges akár az első végigjátszásra is 100%-ot csinálni, de gyakorlatilag erre igazán csak akkor van esélyed, ha többször végigmész rajta. A megnyerés után kimenthetsz egy új állást és abból folytathatod a kalandot, természetesen a %-od és a cuccaid jó része megmarad, csak a szinted redukálódik 1-re vissza. Ha valaki 100%-ra törekszik, akkor szinte mindenre oda kell figyelni, minden feladatot tökéletesre kell csinálni (soha nem hibázhatsz, pld. időben kell utolérni Leblancékat is). Még az is beleszámít, hogy melyik fejezetben kivel beszéltél, sőt sokszor az is, hogy hányszor. Természetesen igazán a mellékküldetések megoldásával lehet feljebb tornászni a %-ot. Itt arra kell ügyelni, hogy bizonyos feladatokat nem mindegy, hogy melyik fejezetben oldasz meg. Gyakorlatilag azt kell csinálni – ez persze rendkívül időigényes –, hogy mindegyik fejezetben MINDEGYIK helyet újra bejárod és MINDENKIVEL újra beszélsz. Elvileg ekkor nem szalaszthatsz el semmit, bár mondom, nagyon sok minden számít (pld., hogy kifizeted-e O'aka számláját a 2. fejezet végéig). Csináld azt, hogy játssz több mentett állásból. Mindig hagyj egy állást a nagyobb kalandok előtt. Ha véget ér egy fejezet, akkor ugye marad egy állásod, mielőtt befejezted volna, azt töltsd be – és akkor kezdj újra a világjárásba (ez különösen az 1. fejezetben fontos). A világjárás szó szerint értendő, mert az utakat és a félreeső részeket is sokszor meg kell látogatni.

Persze elsőre fölösleges 100% törekedni. Később, ha már jobban megismerted a játékot, akkor nagyobb eséllyel pályázhatsz a magasabb %-ra. És még egy nagyon fontos dolog! Amikor a 2. fejezet elején választanod kell, hogy kinek adod a Sphere-t, akkor NE a New Yevont válaszd, hanem a Youth League-t, mert ellenkező esetben a % csökkenni fog, kb. 1%-kal. Így pld. az első végigjátszásra lehetetlen 100%-ot, csak 99-et elérni. Amúgy később, úgy a harmadik végigjátszásra már választhatod akár a New Yevont is, hisz ahogy mondtam, elvileg több, mint 100%-ot is el lehet érni, így akár még 1%-nyi csökkenés is belefér. Ha sikerül elérned a 100%-ot és a megnyerésben X-et nyomsz a jó helyen a Farplane Abyss-ban, akkor láthatod a meg a teljesen hosszú megnyerést. Amúgy szerintem többet kell szenvedni hozzá, mint amennyi jutalmat kapunk...

Ha nemmel felelsz a végén a kérdésre (vagy nem nyomsz X-et), akkor természetesen csak gyengébb befejezést láthatsz, hiába van meg a 100%.

SDS LELŐHELYEK

Végezetül lássuk, hol találhatod meg a SDS-eket. Fontos, hogy a megadott fejezetben keresd őket!

Yuna: Az övé a legegyszerűbb. Amikor be akarunk jutni Leblanc rejtekhelyére és az uniformisokat gyűjtögetjük, teleportálj Djose templomba. Onnan indulj dél felé, majd kövesd a két piros színű katonát. Innen már csak le kell őket győzni, illetve felvenni a Sphere-t. Mindezt a 2. fejezetben lehet megcsinálni, de mint mondtam, ez majd történet szerint jönni fog.

Rikku: Hasonlóan az előző SDS-re, ezt is az uniformis gyűjtögetés keretében lehet felvenni még a második fejezetben (a harmadik ruhát amúgy Gagazetben tudod begyűjteni, előtte beszélj Kimarhival). Lényeg a lényeg: az SDS-t úgy tudod megkapni, hogy elteleportálsz Djose templomba. Itt beszélj Gippalelal – ha jól emlékszem ő bent van a templomban. Ahhoz, hogy bejuss, előbb sorba kell állni a közelben. Ha kiálltad a sort és a kunyhóban beszéltél az emberrel, akkor bejuthatsz a és beszélhetsz Gippale-lal. Ezután a fickó távozik, te pedig kövesd lefelé, azaz hagyd el a templomot és környékét. Menj egészen a hídhoz, majd ismét beszélj Gippale-lal. Ha végeztél menj vissza a Celsiusra és teleportálj Bikanel Desertbe. Itt beszélj Nhadalával (többször), majd a pilótával is csevegj egy keveset (ő ott áll a gépek mellett). Ezután kérd meg a pilótát, hogy vigyen el az Oázisba. Itt mászkálj egy kicsit, majd megtámad Logos, akit verj el. Tiéd a Sphere!

Pain: Menj el Macalina Woods-ba. A tónál találkozol egy Tromell nevű ürgével. Beszélj vele négyszer, míg oda nem adja a Sphere-t! Fontos, hogy mindezt még az első fejezetben tedd meg, mert különben elszalasztod a Sphere megszerzését!

Veres Miki

ELSŐ FELVONÁS: THE DARKNESS INSIDE

PROLOGUE

A kórházban kezdünk. Ki az ajtón, majd az ablak mellett be a következő szobába. Innen a folyosóra jutunk, ahonnan a kijárattól (Exit felirat) jobbra álló duplaszárnyas ajtón juthatunk tovább. Az igencsak hulla kinézetű egyedtől vegyük el a fegyvert, azután lőjük le a beugróban lopakodó maszkos alakot. Nemsokára újabb folyosó, a gyermekrészleg mellett (érdemes megtekinteni az ablakokra felragasztott rajzokat) jobbra el, a recepcióval átlósan szemben nyitott lift vár (előtte azért nézd kicsit a tévét, mert jópofa). Felvonóban kapcsoló aktiválása, odalent találkozás, párbeszéd, lövöldözés, zuhanás...kecmeregj ki a szebb napokat is megélt szerkezetből. Boncasztal közeli megvizsgálása után vége a bevezetőnek. Csapjunk a lecsóba végre!

EPIZÓD 1: ELEVATOR DOORS

Az autótól jobbra nyitva a kis kerítés, így az épület mellett haladva bejuthatsz a raktárba. Állványok között végig (tévé mellett fájdalomcsillapító), majd balra...ahol a kis ajtó mellé állva belefutsz valakibe. Kövesd, amíg fel nem húzza az egyik rácsot, ekkor rögtön lődd is le, majd végezz a bent található fickóval is. Tovább a Ragnarock tábla mellett (kis utalás az első részre), rács melletti gomb használata, bent megint ketten vannak. Használd a hagyományos ajtót, fel a lépcsőn, aminek a tetején ismét két rosszarcú. Vodka fényreklámos szobában a szekrényekben lőszer, a telefon üzenetrögzítőjén meg valami Vlad dumálgat. Nyomás tovább. Jobbra be, csajt már nem tudod megmenteni, de az asztalon lőszer, meg pirula. Vissza a folyosóra, most már mehetsz előre. A három főszerrel vigyázz, mert ha bénázol, könnyen leszednek. Összeakadunk Sucks kisasszonnyal, de nem sokáig dumálgatunk vele. Mivel a liftet teljesen lefoglalta a drága, egyelőre nézzünk ki a rácsos részre, irtsuk ki az alant sürgőket, majd vissza a felvonóhoz, hogy mi is lejuthassunk. A raktárban vigyázzunk az előrehaladással, mert sok a rosszfiú, ráadásul van olyan, amelyik kiskocsival közlekedik, amivel vagy elütni szeretne, vagy ránk dönteni egy állványt (persze mindkét megoldás halálos számunkra). Nemsokára kijutunk a szabadba.

EPIZÓD 2: A CRIMINAL MASTERMIND

Vlad megmentése a cél. Fel a lépcsőn, rosszarcúak leölése, nyomás tovább felfelé (útközben a kis szobában beleszélhetünk a mikrofonba, minek eredményeképp...mindegy, majd meglátod). Egy szinttel feljebb összeakadunk Vlad haverjával, a tehénpásztorral (Mike a neve egyébként). Együtt (mint a legyőzhetetlen csipet-csapat) már sétálhatunk is tovább, persze megint egyel feljebb (a tévét nézzétek, mert isteni a rajzfilm...minden intergalaktikus élőhalottjával együtt), majd be a dumálgató emberkékhez. Lépcsőházban felfelé, kis ajtón be a nagy terembe...de érdemes Mike fiút előreengedni, mert szépen lemészárol mindenkit, nekünk elég kevés dolgunk lesz. Persze lehet, hogy meghal, de különösebben ne foglalkozzunk vele. Nemsokára elérünk Vlad komához is, csak egy kisebb mészárláson kell túljutni hozzá. Remélem, van nálad elég gyógyszer és lőszer...szükséged lesz rájuk.

EPIZÓD 3: THE DEPTHS OF MY BRAIN

Egy mókás kis rémálom :) Folyamatosan kopogtatnak, a jó házigazda pedig nem váratja a vendéget, szóval irány az előszoba. A bejárati ajtó alatt egy képet csúsztatnak be, de kint már senki nincs. A folyosókon mindenképpen egy lefelé vezető lépcsőre bukkanunk, ami a boncterembe vezet. Az önálló életet élő hullát hallgassuk meg, majd vegyük fel a csörgő telefont. Amint lőni kezdenek, fuss az ellenkező irányba. Az őrsön lődd le a tisztelt nyomózókat, így véget is ér az álom.

EPIZÓD 4: NO US IN THIS

Szemközt egy mesterlövész van. Szaladj ki a lány után. Az elágazásnál fordulj balra, ahol az idős nő hadakozik a betolakodóval. Amennyiben szóba elegyedsz vele, egy jó kis sörétes az ajándék (meg lőszer). Miután bezárta az ajtót, fordulj meg, lesz itt egy nyitott ablak valahol. Mássz ki rajta, ugorj át a másik párkányra, lődd le az autóval érkezőket (segítséget nyújt a két robbanó hordó), azután következő párkány, ahonnan már be is juthatsz az ablakon. A karosszékben alvó fickó csak hortyog magában, nem kell vele foglalkozni (szadista hajlamúak szórakozhatnak egy kis láblövéssel), mellette megint a szabadban köthetünk ki. Pár lépés után a folyosón találjuk magunkat...ahol kisebb tűzharcba kerülünk. A bal oldali járat végében egy perverz nagyi molesztál minket. Nem baj, mert a lakásának hátsó szobai ablakán juthatunk ki ismét a levegőre. Itt fel az állványzaton...megtaláltad az orvlövész rejtekhelyét. Mint az a kamera (érdemes belenézni, hogy lássuk a szemben munkálkodó betörők elhalálozását), meg az asztali felvevő alapján sejthető, minket már figyeltek egy ideje. No problemo, nyomulás ki a lakásból, de közben vigyázz a rosszfiúkkal. A menekülő mámit lelövik, vigyázz, hogy ne juss Te is a sorsára. Ellenfelek Liquidálása :) után mehetsz is fel a lépcsőn. Töltésképernyő után folytathatod utad, és bár a kódot nem tudod a megcélzott ajtóhoz, van itt egy lift is, amit érdemes használni. A három fazont végezd ki, majd séta a BASEMENT feliratot keresgélve az ajtóig, amin át lejuthatsz az alagsorba. Itt a takarítótól megkapjuk a számkombinációt, a felvonóval irány vissza az ajtóhoz, amin most már be is léphetünk. Mindenkit megölünk, lakást átkutatjuk, a pizzás szobában megjelenő kis senkit lemészároljuk, ablakon ki, párkányon végigfutni, pár szinttel lejjebb kerülni...így visszajutunk az épületbe.

EPIZÓD 5: A SIGN OF HER PASSAGE

Csak egyenesen tudsz továbbmenni, a mellékjáratok zsákutcát jelentenek. A lépcsőházban hárman várnak. Lefelé kell sétálni, egészen a kitámasztott ajtóig, ahol egy hajléktalan kinézetű fazon be lett zárva az igen veszélyes állapotú emeletre. Engedjük ki, majd nyomuljunk vele a földszintre. A kijárati duplaszárny mögött nem juthatunk tovább, viszont egy csini csajszi (k*rva a „lelköm”...na és akkor?) is csatlakozik kis csapatunkhoz. Elmeséli, hogy a harmadikról kijuthatunk az ablakon keresztül, csak éppen ott van a hadiállapot. Ezért le kell menni először a kazánházba (ahonnan feljönnek a srácok), el kell zárni a gázt, és csak utána juthatunk fel. A szép párost legyilkolják, amíg lent időzöl, ezért cipeld magaddal őket, de a földszintre visszatéréskor vigyázz az újonnan érkezőkkel. Ha már mindenki nyugiban csitul, és alulról szagolják az Ibolyát :), akkor mehetsz vissza oda, ahol a hontalant csípted fel. El a folyosó végéig, majd be a felrobbant lakásba, ahol vigyázva az égő részekre eljuthatsz az ablakig. Mássz ki, és sétálj végig a párkányon a túloldali állványzatig. A rád vadászókat segítenek majd leszedni a haverjaid is. A deszkákon fuss fel, ugorj át a kis párkányra, onnan a másik állványra, amin már le is juthatsz, csak arra vigyázz, hogy a lapok mindig le fognak zuhanni, és ha rajtuk állsz...meghalsz. Ezért gyorsan át kell vetődni mindegyikről az egyel lejjebb lévő szintre.

EPIZÓD 6: A LINEAR SEQUENCE OS SCARES

Egy vidámpark jellegű helyen vagy. Elég őrült pálya, de ez a megszokott Max stílus. Itt tulajdonképpen csak előre kell haladnod folyamatosan, ellenfeleid nem lesznek. Érdemes minden hülyeséget alaposan megnézni, párbeszédeket meghallgatni, mert igen bekattant készítői voltak a játéknak. Az út végére érve ugorjunk be a tetőtéri ablakon, és már Mona kéglijébe is értünk. A zuhany alatt megtaláljuk a lányt. Párbeszéd, képregény.

EPIZÓD 7: THE MILLION DOLLAR QUESTION

A liftből kilépve balra séta, majd a fickók által őrzött lakásba be. Azaz csak mennél, mert zárva. Azonban Mona ad egy tippet. Sétálj át jobbra, az ottani lakás verandájáról pedig át tudsz majd jutni a lezárt lakrészbe. Ott fel az emeletre, de vigyázz ütközben, mert a lépcsőnél jó sokan lesznek. Érdemes még az alsó szinten a lépcső felé lőni...erre lerohan mindenki, mialatt lassításban simán le lehet majd gyilkolni az összes szürkeruhást. A célszemély már halott, mire odaérünk, ráadásul jön három emberke, amikor kifelé igyekeznénk. Ott menjünk ki, ahol bejöttek, majd szembe át, és le a lépcsőn. A zongoránál található két alakot, meg az ablakon bevetődő harmadikat nyírjuk ki (előtte kicsit hallgassuk a zongora előadást), azután a veranda széléről pottyanjunk le a kék csíkos ernyőre, ami egy emelettel alattunk van. Onnan bejuthatunk a rosszfiúktól hemzsegő lakosztályba, ahonnan megint a lépcsőházban kötünk ki. Az itt kószáló palin már nem tudunk segíteni, csak bosszút állni lehet érte. Egy másik lakosztályba be, le a lépcsőn, ki a liftekhez. A túloldalon áll egy őr...a mögötte álló ajtón be, és az ablaknál dekkoló kis felvonót vedd használatba. Lefelé az állványzaton, utána pedig be az ablakon, ahonnan egy szerencsétlen áldozat szépen kirepül. Gyilkosát tedd el láb alól, na és persze fuss ki a lépcsőházba. Mindenkit le kell ölnöd, és már meg is jelenik az egyik főmufti: Kaufman. Semmi különös, csak van pár ember vele, és nehezen sérül. Lődd, dobj közéjük gránátot, satöbbi. Ha kipurcant, feljön még egy rosszfiú a felvonóval. Nyírd ki, majd szállj be, és ezzel vége is az első felvonásnak.

MÁSODIK FELVONÁS: A BINARY CHOICE

PROLOGUE

A rendőrőrsön vagy. A párbeszéd után ülj le az asztalodhoz, ami az irodák felé fordulva a bal oldal legszélén, leghátul lesz...ott egy amcsi zászló is. Használd a számítógépet, a telefon után pedig lépj be a pirosan világító lámpa (a falon) alatti ajtón. A szembesítés végeztével a lányt visszaviszik a fogdába, menj le utána. Az Exit jellegű kijáraton át sétálj le a lépcsőn, majd a Lock Up feliratú ajtón be, le az alagsorba, ott pedig nyomkodd a lezárt ajtók melletti gombokat a továbbjutáshoz. Az utolsó cella a lányé. Miután beszéltetek, sétálj vissza a cellák között, a folyosó végén található jobb oldali ajtón pedig lépj be, és használd a telefont. Uppsz...valami balhé van. A szekrényben találsz fegyvert. Kifelé, és lőj mindenkit, azután pedig menj a garázsba, ami a korábban Mona cicát fogva tartó cella mellett van rögtön. A rosszfiúk lemészárlása után fuss fel a lejtőn a kijárathoz, ezzel lezárva a bevezetőt...

EPIZÓD 1: THE THINGS THAT I WANT

Érdemes nem elnyomni a kezdő képsorokat, mert most jelenik meg a tesztben már megemlített erotika. Sajnos igazi szex nincs, mert jönnek a csúnya bácsik. A két hős menekülőre fogja, de szomorú különválás következik, majd nálunk az irányítás. Maradjunk a láda mögött, majd szedjük le az első fickót, aki megpróbál felfutni a lépcsőn. Ha vele végeztünk, lerendezhetjük a másikat is, aki elől takarnak a dobozok. Nyomás hátra, az újabb két fazont is intézzük el, azután irány fel a lépcsőn. Az alsóbb szinten csak egy kis szoba vár, ahol ráijeszthetsz pár rosszfiúra a kapcsoló segítségével, a felsőbb szinten viszont a betolakodók feje felett sétálhatsz el (érdemes ezeket is elintézni), egészen addig, hogy felülről láthatod azt a szobát, ahol a ketrecben voltál, és megindult feléd a hatalmas injekció. Innen kijutva ne az említett terem felé indulj, hanem az ellenkező irányba, ahol az „autó” is áll, így kisebb vérfürdőt láthatsz, amit Mona végez. Segíts be neki, majd szaladj tovább. Nemsokára megint az utcára jutsz ki, ahol két oldalról lőhetitek kedveseddel a támadókat. Miután mindegyik meghalt, be a kis garázsszerű helyre, ahonnan egy folyosóra kerülsz. A nagy henger mögött rengeteg ellenség van...odafigyeléssel azonban hamar kivégezhetsz mindenkit. Főleg, hogy itt is van segítséged. A henger mögött (leghátul, a jobb oldali sarokban) van a kijárat. Ismét elhúznak a srácok...de most mi is az autóban vagyunk.

EPIZÓD 2: IN THE MIDDLE OF SOMETHING

A parkolóból csak be kell jutnunk az épületbe, ott pedig fel a lépcsőn, mialatt mindenkit likvidálunk. A hatalmas csarnokban fel a nem működő mozgólépcsőn, el az út végén található liftekhez, ahol a piros ládákba lőj bele, hogy felrobbanjanak. A bumm után már pottyanhatsz is le a baloldali felvonóba, amiből kimászhatsz, tovább sétálva pedig kiérhetsz az esőbe. A ládákat lődd szét, így kevesebb ellenféllel kell megküzdened. Jobbra lesz a továbbvezető út, amivel ismét az épületbe jutsz. A fémajtón át egy szobába kerülsz, ahonnan a duplaszárnyason juthatsz ki. Fel a lépcsőkön, át a pallókon, lassan jön a pálya közepe. Töltés után fel a lépcsőn, így elérsz a csarnok egy magasabbik pontjára, ahonnan lemészárolhatod a lent állókat. Kivég-

zésük után tovább a liftekhez, ahol most kivételesen nem lefelé kell kapaszkodnod, hanem felfelé a ládákon. A kommandós külsejű alakokkal vigyázz, mert nagyon jól céloznak. Már csak haladni kell előre, meg kinyírni mindenkit, hogy eljuthass a pálya végére, ami a hullazsákoknál lesz.

EPIZÓD 3: BLOWING UP

Lángol és robban minden. Fuss ki a lángok között, ellenfelektől ne tarts...aki majd rád szeretne lőni, arra rárobban a fal. Amikor az utolsó szobába beérsz, lődd ki az asztalon álló robbanóanyagot, hogy kijuthass az esőbe. Végig a peremen, majd át a másik szobába. A folyosó végén le a törmelékeken, hátraarc...folytasd utad előre. Most már lövöldözni is kell majd picit. A lángokban álló folyosón lődd le a figurát, utána menj előre, egészen a lezuhanó deszkákig. Azokon fel, a tetejéről pedig ess le...így folytathatod utad. A duplaszárnyas ajtó mögött páran neked támadnak, ha végeztél velük, a lyukakon keresztül lejuthatsz az alsó szintre. Az elágazásnál jobbra, be a kirobbant falon. Már csak a sok kis robbanáson kell átjutnod, hogy kirepülhess az ablakon át...de az már csak film.

EPIZÓD 4: ROUTING HER SYNAPSES

Mona irányítása a miénk. Balra, fel a lépcsőn, majd az első ajtón be. A két fenti fickót leszedni, egyenesen tovább és ismét felfelé. Vigyázz, mert három nagyon agresszív emberke fog neked ugrani. A feljáró tetején valami mechanikus szerkezetre bukkansz, olyasmi, mint egy emelő. Ezzel leereszkedsz egy kicsit, utána meg be az ajtón. Innentől olyan szinten mészárszék lesz a pálya, hogy teljesen felesleges bármit is írnom róla. Haladj előre folyamatosan, nagyon vigyázz a bőrödre, és ennyi.

EPIZÓD 5: OUT OF THE WINDOW

Vigyázz, mert mikor ki szeretnél lépni a szobából, valaki megjelenik majd mögötted. Ha megölted, csak fuss előre, egészen a hátsó ajtóig, ahol a fájdalomcsillapítók is vannak. Itt megint jönnek páran. Át a túloldali ajtón...végig fuss előre. Kiérsz a szabadba, ahol Max kifeküdt a nagy vasrúd alatt. A mi dolgunk lesz védelmezni a főhőst a sok rosszfiútól. Ha már kiszabadult, mi is induljunk előre. Folyamatosan fedezzük, lőjünk le mindenkit, aki él és mozog. Mikor egy kis bejátszásban begurul egy vaslap mögé, csak az egyik fickót tudjuk kilőni a kettő közül, mert a másik az bebújt a ház mögé úgy, hogy nem látjuk a távcsövessel sem. Ekkor nyomulás vissza a pálya eleje felé, ahol már ellenfelek is várnak majd ránk. Miután megölted a két tagot, szinte rögtön velük szemben van egy kis kiugró, ahonnan le tudod szedni a kinti lövészt, aki Max bácsira pályázik. Ha megvolt, várj kicsit, mert jön még kettő. Fuss tovább itt az épületben, egészen a kinti részig, ahol nyugodtan leszedhetsz mindenkit. Az épületbe bejutva le kell majd esni valamelyik ládára a padlón látható résen át, így vége is a pályának.

EPIZÓD 6: THE GENIUS OF THE HOLE

A mesterlövész leölése után megint a kintieket kell ritkítani a távcsövessel. Amikor Max mindkét kaput zárva találta, indulj el visszafelé, át a szobán, ahol beestél, majd be az ajtón, ahonnan kijöttek a kommandósok. A túloldali ajtón át, végig az úton, a kis pallón pedig ki a szabadba. Megint mesterlövész képességeid igénybevétele következik. A következő kapu is zárva. A főhős lelép, mi pedig megindulunk felfelé, a lezuhanó fémlapon, miután megöltük azt a pár rosszfiút, akik nekünk esnek. Kis futkosás, a fahídon átérve kisebb hadsereg, de nem kell izgulni...kis belassítás, öldöklés, azután spuri tovább...az állványzaton lefelé. Ha kiértél, középen öld meg a két kommandóst, azután szállj be a hátrébb álló liftbe. Kis közjáték következik, amiben Winterson és Mona egymás hajába kap. Mona nyer, de Max is kap egy kicsit, le is hullik. Fall again.

HARMADIK FELVONÁS: WAKING UP FROM THE AMERICAN DREAM

PROLOGUE

Egy könnyed rémálom :) A lányt kell követni. A folyosón fuss utána jobbra. A börtönrészlegben nézd meg klónjaidat, amint magukat marcangolják, utána séta előre. A klotyóba érve megint változik a kép. Most egy cellából kikerülve fuss előre, be a kis szobába, és fel a lépcsőn. Az irodáknál keresd meg az asztalod, ahol a két hölgy ismét egymást kóstolgatja. Sokat nem tudsz tenni értük, inkább vedd fel a telefont, amiben Vlad dumál. A két csaj össze-vissza lő...és végre felébredsz.

EPIZÓD 1: TOO STUBBORN TO DIE

Megint kórház. Egy igen érdekes rész fog következni. Fegyvered nincs, odakint pedig egy kommandós lesi minden mozdulatod. Vedd fel a fájdalomcsillapítókat, majd nyisd ki az ajtót, amivel egyben fejbe is vered fogva tartódat. Amíg fekszik, rohanj át a duplaszárnyas ajtón...be a lépcsőházba. A második emeleten bemehetsz az ajtón, végig a folyosón, a végen be a bal oldali ajtón, ahonnan egy duplaszárnyason ki is léphetsz, majd irány szembe (a Recovery felirat alatt). Az irodarész másik ajtaja zárva, egészen addig kell várni, míg a biztonsági be nem néz. Akkor kimehetsz, majd a szemben álló ajtón fuss is át rögtön. A szobában találsz végre fegyvert a bal oldalon. Innen már lassabban is közlekedhetsz. A műtősszoba után, ahol a két lift van...az EXIT feliratú ajtón át juthatsz le a lépcsőházon keresztül. A parkolóban állj bosszút a rendőrért, és készülj fel a következő pályára.

EPIZÓD 2: ON A CRASH COURSE

Vlad házába megyünk ismét, de most nem várnak minket tárt karokkal...igaz, nem is felmentő seregként érkezünk. Az előtérből a baloldalt található konyhán át ismét bal oldalra fussunk be, az asztalok közé. Irány felfelé...át az előtér feletti részbe, ahonnan egy kis lépcső vezet tovább felfelé. Az egyik terem végében két pasi áll majd, innen nem lehet továbbmenni, viszont jön egy nagy robaj...mivel be lett robbantva a fal kicsit hátrébb. Ott mehetsz tovább. Át a túloldalra, le a nyitott ajtón át a szekrények között. Ki az ajtón, ahol bejönnek a kommandósok, le a lépcsőn a parkolóba. A duplaszárnyas ajtó mögött ismét lépcső, csak most felfelé kell haladni. Nemsokára elérsz a szobába, ahol a mikrofon van. Itt kiderül egy titkos kapcsolat is.

EPIZÓD 3: A MOB WAR

A zöld ajtó mögött két kommandós áll, valamint ha kimész a szabadba, akkor tőled balra is lesz ellenfél egy emelettel feljebb, valamint pont a fejed felett is. Hacsak nem szalad le hozzád a lépcsőn. Akár jön, akár nem...megindulhatsz felfelé. A berepedezett falat kiütheted, a későbbi lyukon pedig átugorhatsz. A soron következő lépcsőn le (felfelé is mehetsz, de ott csak pár ellenfél, fegyver, meg egy fájdalomcsillapító vár), ajtón át. A két ház közötti pallókon óvatosan lavírozz át, mert könnyen leeshetsz. A szomszédos épületben megint egy emeletnyit felfelé kell közlekedni. A második szobából a kis fadeszkán kijuthatsz az esőre, a robbantott lyukon be, nemsokára töltés következik. A párbeszéd után kövesd a kis csapatot az utcára, ahol egymást fedezve kell végigmenni. Talán ez a legjobb része a játéknak. De vigyázz, mert miután megjelenik egy haverjuk, már mi is ellenségként állunk majd előttük. Akkor végezni kell mind a négy arccal. Bejutni ott tudunk, ahol a főszer kijött üdvözölni minket. A túloldalon folyik a hirig. Szállj be, majd mikor az autóhoz jutsz, közjáték következik. Na meg a pálya vége.

EPIZÓD 4: DEAREST OF ALL MY FRIENDS

Vinnie nagy-nagy kakiban van, nekünk kell segíteni neki. Amilyen idétlenül néz ki, még meg is esett a szívem rajta :) Nyírd ki a három alakot, akik az ablakon át próbálnak bejutni. Miután a lüke bandavezér megindul, menjünk ki az ablakon át a kertbe, ahol a kerítésen át özönleni fognak a behatolók. Természetesen mindegyiket el kell tenni láb alól. Innentől kövesd Vinniet, és óvd az életét, mert különben mindketten meghaltok. Miután felvittük a lakásba, el fog bújni a bárpultnál. Azzal szemben van egy kis veranda, ahonnan le tudod vadászni a kintieket. Idővel leugrik, és elindul jobbra a tartályokhoz. A garázs ajtaját kinyitja, utána oda kell bekísérni, illetve megvédeni. Ha megvolt ez is, megkeresitek a furgonját, és már mehettek is.

EPIZÓD 5: A LOSING GAME

Ismét a csajszi jön. A lángoló, robbanó vidámparkból kell kijutni. Fuss át a berobbant ajtón, le a lépcsőn, ahonnan ugorj rá a kis „épület" tetejére. Innen leeshetsz a folyosóra, ahol majd ledől pár faldarab, amin át lehet ugrálni a túloldalra. Vigyázz! Nagyon gyorsan kell átrohanni a hordók között, mert egyfolytában robbannak fel. A falat is kirobbantják, így átszaladhatsz a lyukon keresztül a flamingós fürdőszobán túl található részig. Itt megint minden robban, és ég. A ledőlő hatalmas oszlopszerűségen fuss fel, ugorj át a tetőre, ahonnan leeshetsz a lángok mögé. Sétálj be ott, ahol a figura kitöri az ajtót...innen egy szabad járat vezet csak tovább, a többi mind lángokban áll. A tartály legurul a helyéről, de mögötte nincs semmi. Mivel az út másik oldala lángokban áll...nincs menekvés. De...mégis. A fájdalomcsillapítók melletti kapcsolót használva kialszanak a lángok. Ugye milyen jó, hogy nem lógtuk el a tűzvédelmi oktatást? :) Mivel a generátorok áram alatt tartják a lépcsőt, muszáj lesz továbbmennünk, egészen a kapcsolótábláig, amivel kiiktathatjuk ezt a kis kellemetlenséget. Odafent megtaláljuk szegény kis Vinnie holttestét. Egyperces néma csend emlékének. Nyomás tovább. A lépcsőn felszaladva rátalálunk Max fiúra.

EPIZÓD 6: THERE ARE NO HAPPY ENDING

Rémálom. Az őrszobán nézzünk be a szembesítő szobába, miután az élesztés nem sikerült. Üldözzük önmagunkat. A három ajtós elágazás egy labirintust rejt, de nem lesz nehéz dolgod. Menj be a középső ajtón, fordulj balra, azután egyenesen előre, megint előre...így egy újabb folyosóra jutsz, ahol Mona hangját hallod.

EPIZÓD 7: LOVE HURTS

Miután végeztél mindenkivel, lépj be az előcsarnokba. Azonban minden le fog omlani, ami a fejed felett van, szóval jól figyelj a hulló darabkákra (bekerülsz egy darab alá, és véged). A zongorás teremből a jobb oldali üvegajtón át tudsz kijutni. A kertben a tetőn álló kommandósok jelentenek igazi veszélyt, de szerencsére a hölgy is megjelenik, majd kezelésbe veszi őket. A rács felemelkedésével új út nyílik meg előtted. A könyves szekrényeknél mészároljatok le mindenkit, ha megvolt...benéz az ajtón pár kommandós, öld meg őket, és távozz ott, ahol jöttek (szemben álló ajtó). Töltés. A csarnokból az egyetlen megnyíló ajtón át juthatsz fel az emeletre. A monitorokkal teli szobán túli lépcsőn sétáljunk le a kertbe, majd ha végeztünk mindenkivel, akkor vissza a lépcső tetejére, ahol most már tovább tudunk haladni. A lánnyal párhuzamosan haladjunk előre, a kertben pedig lesz megint egy lépcső lefelé. Ha a bejárathoz érünk, vége a pályának.

EPIZÓD 8: THAT OLD FAMILIAR FEELING

Vigyázz, mert mindenhol bombák. Gyorsan haladj előre, lőj le mindenkit, egészen a két fickóig, akiktől előbbre nem tudsz menni. Ha meghaltak (van náluk két fájdalomcsillapító, szóval érdemes végezni velük), rohanj vissza teljes sebességgel, és vetődj be a lezuhant pánikszobába. Az ajtót húzd el a kapcsoló segítségével, így túléled a robbanást. A kirobbant lyukon át juthatsz le, fuss a robbanások elől, ölj le mindenkit, hamarosan pálya közepe...avagy töltés. Vlad bemenekül egy szobába a testőreivel. Kövesd őket, a testőrökkel végezz, a lift lehívásával pedig követheted ellenfeled. A szomszédos teremben található fogyatékosoknak készült (lépcsőt helyettesítő) szerkezetet hívd le (Vlad egyszer vissza hívja, de ne törődj vele, nyomd meg újra a gombot). Szállj fel rá, nyomás fel az emeletre, ahol a végső ütközet vár. Vlad egy fura építményen helyezkedik el, és onnan dobál robbanó cuccokkal. Pár vasrúd tartja ezt a szerkezetet (a kapcsolódási pontok meg vannak jelölve), amiket ki kell lőni az előbb említett pontokon. Ha ez megvolt, még a fölötte látható kis vasdarab tartóit is el kell lőni. Ha már ezzel is végeztél, akkor csak Vlad van hátra, ahogy fentről lövöldözik.

Hát ennyi volt a Max Payne 2. Másodszori végigjátszás után el kell gondolkoznom az X-es 8-on is. Lehet, hogy csak 7.5 pontot érdemel (a PS2 meg hatot)? Az idő majd eldönti. Mindenesetre az első sokkal jobb volt. Mona szerepeltetése pedig semmit nem dobott az összképen. Na...elég a károgásból... :) További jó játékot kívánok!

BÖJTÖS GÁBOR
Bojtosgabor@freemail.hu

THE GREAT ESCAPE - VÉGIGJÁTSZÁS, BEFEJEZŐ RÉSZ

THE GREAT ESCAPE

Múltkor a játék felénél hagytuk abba, folytassuk hát tovább onnan, vagyis a tizedik küldetéstől. Az átvezető jelenetből kiderül, hogy a barakkok alatti alagút emberei egy darab kötélre várnak. A rövid videó megtekintése után, a mosdóból kilépve beszélj Handley-vel. Kapsz tőle egy kulcsot. Fordulj balra, menj ki óvatosan az ajtón (mikor épp nem jön őr). Menj a szomszédos házba, ott vár Ashley-Pitt. Beszélj vele. Elmondod, hogy elterelő hadműveletre van szükséged a generátorhoz jutáshoz. Amikor elindítod az elterelést, megjelenik egy visszaszámláló. Menj ki azon az ajtón, amin bejöttél, fordulj jobbra a két barakk között, menj egészen a szögesdrótig. Fordulj megint jobbra, a kis kapu felé. Nyisd ki, menj át rajta. Folytasd balra az utad, és kezdj el lopakodni. Látni fogsz egy németet álldogálni. Hátulról intézd el, aztán menj balra. Lesz ott egy ház, rajta ajtó. Állj a táborfelőli falhoz, vigyázz, a reflektorok észre ne vegyenek! Less ki a sarok mögül, ha tiszta a levegő, lopakodj be az ajtón, majd fordulj jobbra. Az asztalról vedd fel a villáskulcsot, majd menj ki a kunyhóból. Kétszer fordulj jobbra. Menj az épülethez, látsz egy kötelet. Vedd fel, menj vele tovább a fal mellett. A sarkon fordulj jobbra, menj tovább, lesz egy kapu. Nyisd ki, menj be. Balra transzformátorokat látsz. Használd a szerszámot mindkettőn. Ha kész, menj a távoli ajtóhoz jobbra. Az épületben van egy irányítópult. Ügyködj vele, mígnem a tábor elsötétül az áramkimaradás miatt. Fogy az időd, menj vissza a barakkokhoz, abba az épületbe, ahonnan indultál. Menj le az alagútba a mosdón keresztül. A végén add a kötelet Big-X-nek. Ő odaadja Hilts-nek. Mássz fel a táboron kívülre vezető létrán. Lopózz be az erdőbe, a bokrok közé. Most majd jelezned kell. Figyelj a kutyás járőrre, amikor elmegy, akkor jelezz, ki kell szabadítanod így néhány foglyot. Addig folytasd, míg vége nincs a pályának.

LAST TRAIN HOME

Most, hogy megszöktél, ellenséges területeken kell átjutni. A vonaton ülsz, szólj Blythe-nak, hogy maradjon a helyén (X, majd középső állás), vedd elő a másodosztályú jegyed, add át, add ki az utasítást Blythe-nak, hogy kövessen (X és jobb oldali állás), majd menj a vonat hátuljába, tehát menetiránnyal szembe. A 10-es kocsiban zárt ajtót találsz, fordulj jobbra, menj be a fürdőbe. Csukd be az ajtót, utasítsd Blythe-ot, hogy maradjon. Less ki a kulcslyukon. Nemsokára egy Gestapos lép majd a testőrével a kocsiba. Mindenkinek átvizsgálják a papírjait, s ha végeztek, kimennek a kocsiból. Kövesd őket óvatosan. Az 5-ös kocsiban egy zárt ajtó mellett balra lesz egy létra. Menj fel rajta a vonat tetejére, majd azonnal guggolj le, mert a faágak, híd, stb. lesodorhatnak a tetőről. Tovább kell haladnod előre, átugrálva a kocsik közti hézagokat. Amikor már nem tudsz tovább menni, lesz jobbra egy létra. Mássz le a kis kiállóra. Lopakodj a csomagokat tartó kocsiba, hajítsd ki a vonatból a németet. Itt lesz egy csomó elsősegély csomag. Menj be, lesz a kocsik közt egy utas. Tőle kell elvenni a jegyet (fojtsd meg hátulról), majd menj vissza az első osztályra. A jegyedet add át, majd mikor egy őr lép be, bukj le az utasok mellett. Nem fog felismerni. Amikor megjelenik a kis kéz, kapd el, nyírd ki, majd balra vagy jobbra tedd le a hullát. Menj az ajtóhoz, amin az őr bejött, menj át a következő kocsiba. A második polcnál nézz jobbra, ott vannak az asztalon a kulcsok és néhány eü csomag. Vedd fel őket, és bújj el balra a dobozok mögött. A belépő őrt hátulról kapd el, fojtsd meg. Menj ki a kocsi hátulsó részén a fegyverraktárba. Itt nyisd ki a dobozt, és vedd ki az MP-40-et. Innentől lövöldözve kell visszajutnod Blythe-hoz a tetőn át. Ott már várnak, lődd őket, közben vigyázz, le ne sodródj (nézz hátra időnként). Haladj előre, majd a 6-os kocsinál mássz le a létrán. Ott is vár két őr. Ha végeztél velük, menj be, végig a 6-oson, ha szükséges, használj eü csomagot. Menj ki, át a 7-esbe. Lőj! Menj a 8-asba, lőj ott is az őrökre. A 10-es kocsiban is lődd le a nácikat, majd menj be Blythe-hoz a fürdőbe. Most már nyitva a vonat hátsó ajtaja, lépj ki rajta. Az átvezetőn látod, amint Hendley és Blythe kiugranak a vonatból.

BEHIND ENEMY LINES

A vágányon vagy, fuss előre, gyorsan be a bal oldali mélyedésbe, különben elcsap a vonat. Ha elment a vonat, menj ki az alagútból, és kezdj lopakodni. Jobbra nácik, balra előtted egy bódé. Menj be, lesz ott egy alvó őr, óvatosan vedd fel a kulcsot az asztal sarkáról. Less ki az ajtón, s ha tiszta a levegő, kússz vissza a farakáshoz. Amikor nem látnak, fuss a tehervagonhoz, kússz fel. A ládák mögé bújj el. A ládákat megkerülve menj a széles átjáróhoz, egészen a távoli falig, majd guggolj le. Mikor nem lát a járőr, lopózz a sarkon túl a kapualjba. Itt a kulcsok segítségével be tudsz menni, csak előbb less be, nincs-e pont ott valaki. Bent, tőled jobbra van egy poggyászmegőrző. Menj be, csukd be az ajtót magad mögött, menj balra, ott nyilak mutatják, hol tudsz felmászni a poggyászokra, hogy kijuss a szoba jobb fölső sarkában. Haladj, amerre adja magát, egészen míg ki nem érsz egy katonai területre. Itt fordulj balra, menj be az első szobába. Az asztalról vedd fel a fémfűrészt. Fordulj kétszer balra, látni fogsz egy átjárót. A jobb oldali ajtón kéne bemenni, de teli van nácival. Menj be a bal oldali ajtón, nyomd meg a riasztót, fuss el, majd less vissza, hogy minden náci eltakarodott-e. Ezt a kulcslyukon is ellenőrizd, majd menj be, bal oldalt használd a fűrészt. Menj tovább, egy portásfülkébe érsz. Nem mehetsz be csak úgy, mert jönnek az őrök. El kell terelni a portás figyelmét. Ezt a bal oldali csap megnyitásával megteheted. Menj tovább, de ne lopakodj, mert az feltűnő, itt már civil övezetben vagy. Vedd elő a pénzed, menj föl jegyért. A visszajárót is felvéve menj tovább a peronok felé. Kérni fogják a jegyed és a papírjaidat, mutasd meg. Az átvezető után fuss el, előre, majd le a lépcsőn. Rázd le az őröket. A következő lépcsők után, ahol az út balra fordul, menj be jobbra a foltos ablakú házba. Fuss el az őr mellett, le a lépcsőn. Az útlezárás miatt balra kell fordulnod, de előtted egy kutyás őr van. Menj tovább, meg fog támadni a kutya, rázd le magadról (gyors gombnyomogatással). Lehet, hogy az őrtől is kapsz néhány pofont. Ha sikerült lerázni a kutyát, távozz az ajtón át az állomásról.

AIRFIELD ESCAPE

Az állomásról meglépve Hendley és Blythe egy reptéri kerítéssel szemben vannak, egy náci járőrözik. Nincs is szebb szökési terv, mint elcsaklizni egy repülőt… Szólj Blythe-nak, hogy kövessen. A vágóval vágj egy lyukat a kerítésen, feküdj hasra, kússz át rajta, Blythe-ot se hagyd el. Menjetek be mindketten a lerobbant viskóba. Blythe legyen távol az ablaktól, szólj neki, hogy maradjon, majd menj ki, fordulj kétszer jobbra úgy, hogy tőled balra legyen a lyuk a kerítésen. Menj a szemben lévő kerítéshez, fordulj jobbra, majd fuss, míg a jobbodon nem lesz egy ajtó. Less be, egy német szerelőt látsz. Amikor nem figyel, lopózz be, és jobbra az asztalról vedd fel a munkaruhát. Öltözz át, menj ki a szögesdrót pici kijáratán. Találsz ott egy kis autót, szállj be, menj vele a 3-as hangárhoz, ami előtt a jó állapotú gép áll. Itt ki kell nyírni a német őrt, majd a kocsival visszamenni Blythe-hoz. Szállítsd be magad mellé a kocsiba, menj a 3-as elé, majd menj is be. Bent állítsd le valahol a társad. A bal oldalon, egy asztalon találsz egy indítókart. Menj ki, szállj be a kocsiba, menj a barna úton, míg egy irányítótornyot nem látsz a jobb oldalon. Menj le a fűre, szállj ki a kocsiból, fojtsd meg az ott járőröző németet. Jobbra menj be a kis ház ajtaján. Itt megint el kell intézned egy őrt. A lépcső tetején menj be balra a szobába. Menj le az előcsarnokba, csak közben még intézz el egy újabb őrt. Látsz majd egy pilótát egy szekrénnyel szemben. Ide nem léphetsz be, mert nem vagy pilóta. Várd meg, míg elfordul, kússz be, fojtsd meg, majd vedd fel a szerelői azonosító kártyát. Fordulj vissza, le a lépcsőn, mígnem egy őr kéri az azonosítót. Mutasd meg neki. Menj a bal oldali szobába, a polcról vedd el a fogantyút. Menj ki, jobbra, ki az épületből, balra az irányítótoronyba. Lesz ott egy szerelő sötétkék egyenruhában és egy tiszt világosszürkében. A nekünk szükséges kulcsok a tiszt zsebében vannak. Egy alkalmas pillanatban végezz a szerelővel, majd gyorsan fuss a tiszthez, és végezz vele is. Máris megvannak a kulcsok. Szállj vissza a kocsiba, és a piszkos úton menj a töltőkocsihoz. Szállj át, menj vele ahhoz a hangárhoz, ahol a repülő áll. A repülőt a bal oldalán töltsd meg üzemanyaggal. Menj vissza Blythe-ért, hívd magaddal, szálljatok be a gépbe. Innen már átvezető jön. Hendley és Blythe küldetéseinek vége.

ON THE RUN!

A német-francia-angol nyelvekbe való belezavarodást és a teljes lebukást követően nincs más megoldás, mint a villámgyors futás. Az elágazásnál fordulj jobbra, a kocsi mögött nyisd ki a kaput. Mássz fel a ládákra („A" gomb, mikor a nyíl engedi), lent egy náci sétáltatja a kutyusát. Ugorj le a falról és fuss egyenesen. Az út végén fordulj jobbra, lesz ott néhány lépcső, ami az épület második emeletére vezet. Fuss föl, ne is törődj vele, hogy közben lőnek rád. A halom ládát követően találsz magad előtt egy szennyvízcsatorna-nyílást. Menj le a létrán a föld alá, az elágazásnál fussál balra. Mögötted lohol egy katona, úgyhogy figyeld a „danger meter"-t. Ismét balra fordulj, menj föl a létrán, az utcán találod magad. Fuss a szemben lévő lépcsők felé, hagyd a katonákat, csak menj föl a lépcsőn. Elérsz egy ajtóhoz, menj be rajta. Told a szekrényt az ajtó elé, ez késleltetni fogja a felbukkanó őröket. Az asztalról kapd fel a kulcsot, és nyisd ki a bal oldali ajtót. Menj be, találsz egy elsősegélycsomagot. Menj a virágos ablakhoz. Itt is nyíl jelzi, mikor ugorhatsz fel, és egy másik, hogy mikor ugorhatsz a tetőre. A tetőn fordulj balra, s tarts a piros tető felé. Mikor a nyíl megint megjelenik, ugorj át. Fordulj jobbra a szürke tető felé, pattanj át, majd menj előre, és ugorj a következő tetőre. Itt a virágtartók útvesztőjét követően menj be az ajtón vagy az ablakon. A szobában lesz megint elsősegélycsomag. Szemben és jobbra lépcső van, plusz néhány őr, akiket semmibe véve fuss le a lépcsőn. Fordulj jobbra, be az ajtón, itt megint lesz eü csomag. Kilépve egy nagyobb szobába érsz, onnan pedig a szabadba, ahol látsz egy kutat. Ennek jobbján menj föl az úton, ami majd balra kanyarodik. Jobbra ne menj, csakis előre. Fuss, míg egy biciklit nem látsz jobboldalt. Itt fordulj jobbra. Látni fogsz egy falat, mellette dobozokat, mássz fel rájuk (mikor a nyíl engedi), majd a fal tetejére, onnan le. Egy udvarra fogsz érkezni. Az épület jobboldali sarkában találsz eü csomagot. Menj be a hátsó ajtón az épületbe. A szakáccsal ne foglalkozz, indulj az étkező felé. Mikor kinyitod az ajtót, látsz egy átvezető filmet, ahogy németek körülveszik a házat. Innentől sietned kell. Fordulj balra, a következő helységben találsz ruhákat az asztalon, ezeket vedd át sürgősen a szemben lévő fürdőben. Mostantól ne fuss, csak sétálj. Menj ki a kávézóból, beszélj a melletted álló nácival, gyanús alakról fog kérdezősködni. Természetesen nem láttál senkit. Folytasd az utad, hamarosan felismernek, de innentől már futva lehagyod őket. Ezzel Macdonald is végleg megszabadult.

RESISTANCE COLLABORATOR

Sedgwickkel vagy, egy dél-franciaországi kávézó napsütötte teraszán telefonhívást kapsz: ellenálló barátaink jönnek. Miután a szomszéd asztalnál ülő nácikat könnyedén likvidálták, elvisznek egy környező erdőbe. Ami sajnos tele van nácival, ezért feltétlenül lopakodni kell. Guggolva menj a folyópartig, onnan kúszva, párhuzamosan a folyóval. A hídon túl kússz egészen a guggoló emberig, akivel beszélned kell. Ő Anton, és szüksége van a segítségedre a robbantáshoz. Először egy elterelő hadművelet jön. Less ki, látni fogsz egy szürke kunyhót és egy őrt. Lopakodj észrevétlenül a kunyhóhoz, menj be, vedd fel a munkásruhát, öltözz át és menj a teherautóhoz. Itt ne is vegyél tudomást a figyelmeztető jelzésekről, miszerint meg kéne állnod. A platón találsz egy drótot, vedd fel, menj vissza Antonhoz és beszélj vele. Azt mondja, fel kell másznod a robbanóanyagért, de csak ha nem lesznek itt az őrök. Menj a közeli két emberhez, beszélj velük, s ha készen állsz, hagyd jóvá az elterelő hadművelet megindítását. Most mehetsz az őrmentes toronyhoz, fel a létrán, föl a második létrán is. Legfölül lesz a jobb oldalon egy ücsörgő német őr. Menj tovább, fordulj kétszer jobbra, ahol lehet, itt lesz neked háttal egy őr. Lopózz oda hozzá, és intézd el. Ha tovább mész, ott lesznek a robbanóanyagok. Menj vissza, egészen a nagy piros gépig, ott állj meg és figyelj az őrre. Amikor nem lát, menj tovább, balra fogsz látni egy lapos kocsit, létrával az oldalán. Kapd el a létrát, innen már átvezető jön, azt látod, ahogy Sedgwickre tüzelnek a németek, de mindhiába!

AMBUSH!

Még mindig Sedgwickkel vagy, fordulj az első épület felé és kússz a baloldali fal mentén, óvatosan, egészen az istállóig. Ide menj be és mássz fel a létrán az emeletre. Végezz a német katonával, aki épp az ellenállás tagjait kényszeríti megadásra. Beszélj az ellenállókkal, a láda tetejéről vedd föl a muníciót, majd lődd le az ajtóba lépő őrt. Menj ki az istállóból. Az ellenállók elmondják, hogy a detonátort az őrök kunyhójában találod, valamint, hogy nem ártana, ha megtisztítanád a németektől a város északi részét. Lopakodj a kis domb körül. Lesz három katona, szedd le őket egy-egy fejlövéssel. Az őrök kunyhójához érve megtalálod a deto nátort és egy Sten MK 2 puskát, valamint némi lőszert. Ess neki a tisztogatásnak. Menj a város felé, lesz ott egy fal, aminek hiányzik a közepéből egy rész. Találsz egy krátert, mássz le, onnan szedd le az előtted lévő őrt. Jönni fog még néhány, ha végeztél, menj a fal jobboldalán, és fuss oda, ahol a fal és a kis épület találkozik. Az épület sarka mögül less ki, néhány hordó és láda mellett lesz két náci, őket intézd el. Jön még ráadás, végezz velük is. Ha mindenkit kinyiffantottál, fuss át az utcán, és menj be az épületbe. Az üres szobán át elérsz az étkezőbe, itt az asztalon találsz eü csomagot és lőszert. Menj ki, az épület jobb oldali sarkához. Itt lesz két katona, szedd le az elsőt, aki a következő kunyhó mellett van, és fuss az első nyitott épületbe. Itt találsz kézigránátot és eü csomagot. Mikor kilépsz, újabb náci jelenik meg, plusz jobbra a második emeletről egy mesterlövész lő rád. Egy harmadik német az első emeletről tüzel. Szedd le mindet, majd fuss a bal oldali kórházhoz és lapulj a falhoz. Szedd le az utca közepén álló katonát, majd menj tovább, és a sarkon túl szedd le a másodikról lövöldöző mesterlövészt. A városnak ez a része tiszta, mehetsz a hídhoz, ott vár rád az ellenállás. A híd közepe táján újabb németek bukkannak föl, elő hát a robbanószerkezettel. Élesítsd be, ekkor megjelenik egy visszaszámláló, ideje elhagyni a hidat. Menj át az első bal oldali épületbe. A bejárat a folyó felől van, irány a második emelet. Használd a detonátort. Az átvezetőn látod ahogy felrobban a híd, már csak a megmaradt németekkel kell elbánni. Menj ki az épületből, maradj a bal fal mentén, lesz ott néhány istálló. Menj be, találsz eü csomagot, lőszert és egy Panzerfaustot. Vigyázz, három német már rád is támad. Ha végeztél velük, menj ki, fordulj balra, de siess, és ne állj le a rád lövöldöző németekkel. El kell érned a barna ajtós házhoz. Gyorsan menj be, szedd le a bent lévő katonát, majd menj ki a hátsó ajtón a két épület közti udvarra. Itt két katona támad rád, szedd le őket, meg azt is, amelyik a doboz mögé bújt. Ezek után vedd magadhoz a kézigránátot, és menj föl a lépcsőn. Hajíts be egy gránátot a szobába, de lehetőleg te magad ne robbanj fel. Menj be, vedd föl a lőszert és a dossziét, amiért eredetileg jöttünk. A lerombolt falon keresztül hagyd el az épületet, haladj az úton a balra lévő nagy teherautóig. Szedd le a német katonát, menj tovább, látni fogsz két őr-kunyhót. Használd a páncélöklöt, s lőj közéjük, hogy az összes náci megpusztuljon. Ha ezzel megvagy, már csak fuss el a kunyhók mellett át a kapun. Ezennel Sedgwick története is véget ért.

FULL THROTTLE

Az utolsó két missziót Hilts-szel és egy motorral kell teljesíteni. (Ha leesnél a mociról, gyorsan pattanj vissza.) Hilts egy erdő szélén, fákkal körülvett mezőn találja magát. Menj, míg nem látsz egy kicsi fehér épületet az út mellett. Közben egy átvezetőn azt látod, hogy egy német motoros közeleg. Gyorsan menj be az épületbe (Hilts feltöri a zárat), lesz ott néhány drót egy polcon. Vedd fel őket, majd menj ki, és menj az útjelző pálcákhoz. Használd a drótot, Hilts kifeszíti keresztbe az úton (másik felét a szemközti útjelzőhöz köti), természetesen nyakmagasságban. A száguldó motoros dob egy gyönyörű hátast, Hilts pedig már fel is pattanhat a motorra. Menj tovább, amerre a német eredetileg haladt, de mielőtt az út jobbra kanyarodna, szállj le. Menj előre, less ki a dombocska mögül. Látsz egy kunyhót és egy őrt, mikor az őr nem figyel, fuss a kunyhóhoz. Találsz itt egy német egyenruhát. Vedd fel, ülj vissza a motorra, majd robogj a következő őrig, aztán tovább. Rugdosódás következik. Az üldözőket egyszerűen lökd ki (a bal vagy a jobb oldali ravasz-gombbal) a nyeregből. Hajts a kiszáradt folyómederbe, menj el a két tank és sok katona mellett. Elérkezel egy úttorlaszhoz, amit nem lehet megnyitni. Jobb oldalt van egy rámpa, használd azt. Maradj a jobb oldalon. Lesz még torlasz, ráadásul teherautóval és lövöldöző németekkel együtt. Egyetlen esélyed, hogy még azelőtt átrobogsz a barikád nyílásán, mielőtt a teherautó eltorlaszolná az utad. Ha ezen túljutsz, már majdnem a svájci határnál vagy.

JUMP TO VICTORY

Ahogy kijössz az alagútból, folytasd az utad egyenesen, szlalomozz a barikádok közt, majd fordulj jobbra. A hídnál az út megint jobbra kanyarodik. Ugrass át néhány német fölött, s hajts el a keresztben fekvő fa alatt. Utána föl a dombra, majd át a keskeny nyíláson a szalmabálákkal teli mezőre. A jobb oldali sarokban van egy nyílás a falon, menj oda. Amint ismét az úton vagy, fordulj balra, üss ki néhány nácit a nyeregből, majd hajts a koponyával jelzett, taposóaknákkal teli területre. Húzódj a bal oldalra. Óvatosan kelj át, ha sikerült, irány ismét az út. Vigyázz, ne menj bele a teherautóba, amit épp akkor lő ki egy repülő. Maradj a baloldalon. Jobbra lesz egy robbanás, hamarosan már egy tank is tüzelni fog rád. Menj fel a dombra az úton, ugrass, így újra az útra kerülsz. Egy híd felé tartasz, de mielőtt odaérsz, felrobban. Fordulj balra, lesz előtted néhány nagy, fehér szikla, előtte egy ugratónak alkalmas kupac. Lendülj neki, ugrass át a kerítésen. Már majdnem Svájcban vagy, de előbb ugrass még egyet a hasonló rámpáról. Ezzel végleg kereket oldottál!

Itt a vége, fuss el véle! Vagy kezdd elölről az egészet, hiszen sikeresen megnyitottad a „Greatest Escape" módot, ahol újrajátszhatod a pályákat – csakhogy most már időre és mentési lehetőség nélkül

Stil

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON (PS2) VÉGIGJÁTSZÁS (BEFEJEZŐ RÉSZ)

GEORGE ÉS NICO KONGÓBAN

Kongóban George-ot irányíthatjuk, de továbbra is követi őt Nico, és igénybe vehetjük helyenként a lány segítségét is, mint mindig. Hőseinket Harry szállítja a már ismert barlangbejárathoz, ahonnan korábban megpattantunk, ő ugyanis taxis lett itt. Beszélhetünk Nicoval, és megvizsgálhatjuk az új tárgyunkat is, a kőhengert. Természetesen a bejutás nem olyan könnyű, Susarro lezárta a bejáratot egy lakattal, kérjünk segítséget Nicotól, és amíg ő húzza az ajtót, addig mi a vasrúddal próbáljuk letörni a lakatot, erőfeszítésünket ekkor siker koronázza, menjünk be. A járást már ismerjük, a szomszéd teremben van az Omega foglalat, ott használjuk az Omega követ, út közben földrengést is érzünk. Az Omega ajtó kinyílik, és egy újabb helyre, Barlangszerűségbe jutunk, igaz felülről fény szűrődik be, a hely tehát nem teljesen zárt.

Pár lépés után kis híján meg is halunk, dárdák jönnek ki a falból, Nico azonban még időben elránt minket. Gyalogosan tehát nem lehet átmenni a széles üregek előtt (persze ha meg is halunk, újra kezdhetjük a helyszínt), hát kapaszkodjunk fel a bal oldali falon futó apró peremre, és így oldalazzunk át. Egy helyen jól be lehet parázni, mert elkezd potyogni George mellett a fal, már felkészültem egy „gyorsan nyomd meg ezt a gombot, vagy meghalsz" jellegű újabb ügyességi részre, de nem történt semmi. A túloldalon eresszük el a falat, itt két fogaskereket és két tologatható kőtömböt találunk. Először hozzuk át Nicot, ehhez ismét a jó öreg fém rudat kell használnunk, ezúttal a fogaskerekek közé kell raknunk, így Nico át tud szaladni, míg George nagy nehezen visszafogja a gépezetet. A következő célpont a terem közepén levő hulla, ehhez a két mozgatható kőtömbre lesz szükségünk. Toljuk be őket középre, és úgy induljunk el a hulla felé, hogy az egyik kőtömböt mindig magunk előtt toljuk, a másikat magunk mögött húzzuk, így mindig lesz egy kőtömb, ami megakasztja a dárdákat. Fosszuk ki a hullát, találunk nála egy régi sálat, amit vizsgáljunk meg kétszer a tárgylistában, először előkerül belőle egy újabb tárgy, másodszor pedig a játékban gyakran feltűnő villám jelet is felfedezzük rajta, a már jók ismert törött kard jellel együtt, amiből ugye a játék címe is származik. Az előkerült plusz tárgy egy fémtányér, ezen is a villám szimbólum látható. Ahogy jöttünk, menjünk vissza Nicohoz, és mehetünk tovább.

A következő helyszín ismét egy érdekes puzzle, találunk négy darab, állattal illusztrált irányítópanelt, és rengeteg hasonló kőlapot a középső nagy zónában, amin át kellene kelnünk. Nicot rá kell állítanunk az egyik irányítópanelre, és akkor az azzal megegyező lapok mind világítani kezdenek, csak azokra lehet lépni, no meg a kevés nem illusztráltra. A dolog nem annyira bonyolult szerencsére, ugyanakkor nem is könnyű, mivel szabadon mozgatható kamera híján nem látjuk be jól a terepet, és ennél a feladványnál a mozgáshoz is precíziósabb eszköz lenne előnyösebb, analóg kar helyett a digitális gombok, de azért megcsinálható így is viszonylag könnyen. Állítsuk Nicot először a halas kőre, és menjünk át az első szakaszon, a következő kő legyen a skorpió, ezen azonban ne menjünk végig a második jel nélküli kőig, hanem álljunk meg az elsőnél, és kérjük a kígyójelzést Nicotól. A következő pontnál halat kérjünk, az azutáninál madarat, aztán skorpiót, aztán kígyót. Itt három irányba is indulhatunk, most hátrafele menjünk, utána jöjjön a madár, majd a hal, a skorpió és a kígyó, és fel is mászhatunk a túlsó peremre. Természetesen lehetséges, hogy van más megoldás is, mivel egyszerre nem lehet látni az egész pályát, térképezni meg időpazarlás lenne (annyira nem nehéz), leírtam egy megoldást (vagy talán az egyetlen megoldást) azok számára, akik nem akarnak sokat vacakolni, hiszen sok tévút van, és az ilyen feladványokban az a legnagyobb szívatás, hogy sokszor kell visszafelé is haladnunk, amire nehezen áll rá a játékos. Átérés után George átkiabál Niconak, hogy ezen az oldalon nincsenek gombok, így a lányt egyelőre nem tudjuk áthozni.

A következő átvezető rész csalóka, úgy tűnik, mintha a falhoz kéne lapulni, de úgy nem jutunk át, viszont egy ponton le tudunk ereszkedni egy mélyebben fekvő platformra, arról át tudunk ugrani egy szomszédosra, arról pedig ki tudunk lógni, és a róla futó kis kiszögellésen odébb tudunk kapaszkodni egy darabon. Persze még nincs megoldva a helyszín, hamar elfogy ez is, akkor eresszük el a falat, és egy mélyebb platformon kötünk ki, amiről másszunk a jobb oldalon még mélyebbre, onnan pedig már könnyedén lemászhatunk a nagy kürtő aljára, ahonnan tovább haladhatunk.

Egy méretes csarnokban kötünk ki. A bejárat felett látunk egy kőből levő hídszerűséget, a bal oldali kőrakás megmászása után ezen tudnánk továbbmenni jobbra, a probléma az (ezt ki is próbálhatjuk), hogy a híd csak a bal oldalán és középen van alátámasztva, ha a jobb oldalára érünk, elbillen, és mi ismét a talajra kerülünk. A támasztékokat meg is vizsgálhatjuk, de nem tudunk velük mit kezdeni, azonban találunk a kőrakásban néhány jól felismerhetően más színű, tologatható követ is, ezek segítségével kell tehát kiegyensúlyoznunk a mérleghintát. A kőrakás jobb oldalán két kő van, a bal oldalán egy. Először másszunk át a jobb oldali felső kövön, és belülről toljuk rá az alatta levőre, majd ismét másszunk át rajta, és a bejárat felől kezdjük el tologatni a szintjén, tologassuk el egészen a bal oldali kő előtti kis szakadék jobb oldaláig. Most a jobb oldali alsó követ vegyük kezelésbe, ezt húzzuk ki a helyéről, majd ezt is tologassuk el a bal oldali kő alá, és a kis szakadékba toljuk be ütközésig. Így át tudjuk az alsó kövön tolni a felsőt, és annak a tetejéről már elérjük a legfelső követ is, húzzuk és toljuk jobbra, ameddig lehet. Ekkor már nyilván mindenki számára egyértelmű a megoldás, ez alá húzogassuk és tologassuk be az egy szinttel lejjebb levő követ, és annak a tetején is toljuk át a legfelsőt még tovább jobbra. A dolognak persze még mindig nincs vége, most a legalsó követ húzzuk és toljuk vissza az eredeti helyére, a középsőt szintén (áttolva és áthúzva ismét a legalsón), végül ennek a tetején át tudjuk húzni és tolni a legfelső követ egészen a kiegyensúlyozatlan kőhídra. Ha az megvan, ezzel már kellő súlyt helyeztünk a bal oldalra, hogy a mi súlyunk ne billentse el a hidat, amikor jobbra továbbhaladunk, tegyünk is így, a híd végéről természetesen ugorjunk, hiszen az nem ér el egészen a kijáratig.

Ha az előző terem méretes volt, az, ahova most érkezünk már kolosszális, kábé focipálya méretű. Középen egy lyukat látunk, körülötte méretes, furcsa gépeket, két szemben álló között a lyukon át szikrázó energiafolyam folyik, a másik kettő gép pedig nem működik. A bejárathoz közeli, kissé különálló gép oldalán van egy érintőkapcsoló, de még nem történik semmi, ha megérintjük, továbbá a terem túlsó oldalán is találunk egy irányítópultot, amin egy tekerőt fedezhetünk fel, ha megvizsgáljuk. A dolog a következőképp működik: a két nyíl ikonnal (azaz a tekerővel) két pöcköt forgathatunk a lyukon belül, és egyben ez forgatja az energiafolyam folyásának irányát is. A fogaskerék, azaz használat ikonnal pedig bemozgathatjuk középre azt a gépet, amelyiktől éppen az energiafolyam folyik, és amikor az középen van, akkor a gépet is forgathatjuk a folyási iránnyal együtt. Újabb gombnyomásra a gépezet ismét folyási irányba mozdul, tehát ha az eredeti helyére küldjük vissza, ekkor már feltétlenül fordítva áll, így tudjuk megfordítani a gépeket. A célunk itt az, hogy összeillesszük a gépeket úgy, hogy a bejárathoz közelibe bedugdossuk a többi gépet. Vegyük észre azt is, hogy minden gépnek vannak kiálló részei és lyukas részei, tehát mindig kiálló részt kell a lyukasba tolni (rossz az, aki rosszra gondol), továbbá a gépeken változó számú kiálló rész és lyuk van, mindegyiken 4 vagy 3 van az egyikből és másikból is különféle leosztásban. Sajnos jó sokat kevergettem a gépeket, amíg kihámoztam, hogy mégis mi a puzzle lényege, így olyan igazán szájbarágós megoldást nem tudok adni, hogy forgass kettőt balra, használd a gépet, forgass hármat jobbra és ilyenek. De azt hiszem erre nincs is szükség, igazán a dolog működésére nehéz rájönni, és esetleg arra, hogy helyenként meg kell fordítanunk a gépeket úgy, hogy betoljuk őket középre, 180 fokot fordítunk rajtuk, visszatoljuk őket a helyükre, majd ismét betoljuk őket középre, így pont a másik oldaluk néz menetirányba, azaz folyásirányba, mint korábban. Először az irányítópanel sarkából nézve a tőlünk jobbra eső gépet forgassuk be a bejárati felé, hogy arra legyen a menetirány, és arra legyenek a kiálló részei, és így bele is tudjuk illeszteni az ott árválkodó gépbe ezt. A következő elem a bal felső, ezzel is járjunk el így, végül toljuk be a tömbbe a bal alsót is. Ettől kezdve az összekapcsolódó gépek egy energiaágyút alkotnak. Az irányítópanelről is eltűnnek a forgató funkciók, hiszen már nem lenne használnunk, a fő gomb, amit használni tudunk, viszont megmarad, sőt új funkciót kap, most az energia áramlását tudjuk megfordítani, egyébként pont ugyanezt tudjuk tenni az ágyú első elemén levő érintőpanellel is, ami most már szintén működik. Ennek később lesz jelentősége, most hagyjuk úgy, hogy az ágyú felé folyjon az energia. Ha ezzel megvagyunk, induljunk tovább, hiszen amerre az ágyú mutat, van egy kijárat (korábban is elmehettünk volna arra), George meg is jegyzi, hogy a felette levő korong hasonló a nálunk levő koronghoz, amin a villám rajzolat látható.

Újabb érdekes terembe érkezünk, itt is találunk egy ajtót, ami felett a villámos korong látható, ez azonban most még zárva van. Van itt még egy összetört gépezet, ugyanolyan, mint az előző teremben, továbbá egy érintőgombos irányítópanel és rengeteg tartórúd tetejére helyezett kristály. Ha korábban jöttünk volna ide, akkor semmit sem tudnánk itt kezdeni, viszont az előző terem megoldása után már belövell a bejáraton az energiasugarunk, a sok kristály pedig (az egyik felük laposra van csiszolva) tükörként veri össze-vissza a sugarat. Sajnos itt ugyanaz a helyzet, mint az előző teremben, már össze-vissza forgattam az egyébként szintén két irányba forgatható kristályokat, így itt sem tudok pontos, szájbarágós receptet adni arra nézve, hogy pontosan melyiket melyik irányba hányszor kell elfordítani az alaphelyzetből. Mindenesetre a dolog így sem lesz nehéz, aki pedig sokat játszott Jeff „Llamasoft" Minter Deflex című játékával (ha minden igaz ez volt az első munkája 1978 körül, nemrég pedig készített belőle egy új verziót is PocketPC-re és PC-re), az pillanatok alatt megoldja. A lényeg tehát az, hogy a kristályok forgatásával a megfelelő helyre tereljük az energiasugarat. Az első kristályt, amit eler a sugár, csak egy irányba forgathatjuk, hogy tovább is menjen, a következőt dettó, az azutáni kristállyal viszont már két irányba is továbbterelhetjük a sugarat. Tereljük jobbra, a következőt ismét csak egy irányba, felfele terelhetjük, az azutánival pedig tereljük balra, az összetört gép felé, így odébb is toljuk a gépet, és feltárul mögötte még egy kijárat, egy lépcső. Ezzel azonban a még gyakorlatilag használhatatlan kapcsolótáblát torlaszoltuk el, mielőtt továbbmennénk, tegyük azt is szabaddá a következő módon. A sugarat kövesse a láncban a harmadik kristályt úgy forgassuk, hogy most balra sugározzon, a következőt hátul a sarokban úgy, hogy balra lefele, a következőt pedig úgy, hogy átlósan felfele, a gép felé. Természetesen így most tovább tolnánk a gépet, ha lehetne, ezért menjünk vissza az előző, gépes terembe, és nyomjuk meg valamelyik kapcsolót, hogy a sugár fordítva működjön, tolás helyett húzzon. Menjünk vissza a kristályterelős terembe, és ahogy vártuk, a törött gépet a sugár elhúzza az útból, most már szabad a lépcső és a kapcsoló is, sőt egy másik kapcsoló is, amit szintén elzárt a gép korábban. Ha kipróbáljuk a kapcsolókat, mindegyik négy lámpát gyújt fel a zárt ajtó feletti kőkorongon, mindegyik más négyest a nyolcból, és sajnos az ajtó nem nyílik, sejteni lehet, hogy a két kapcsolót egyszerre kell használnunk, tehát Nicora lesz szükségünk. Menjünk fel a lépcsőn, és pont a lánynál lyukadunk ki, aki vissza is tér a sugaras terembe George-dzsal együtt. Most tehát használjuk a lányt az egyik kapcsolón, mi pedig használjuk a másikat, és így végre feltárul a továbbvezető út, haladjunk arra tovább.

A barlangban haladva földrengést érzünk, George megjegyzi, hogy gyorsan ki kellene jutnunk, tehát haladjunk tovább, egyszer le kell másznunk a sziklán, egyszer ugranunk kell egyet, egyszer egyet felmásznunk, végül egy újabb ajtón átmennünk, lineáris az egész. Az ajtó után egy újabb terembe érkezünk, hőseink megtárgyalják, hogy már közel lehetnek a hely rejtélyéhez, akár bajba is kerülhetnek, ezért George nagy macsósan Nicora hagyja a Tin Tin képregénygyűjteményét, hahaha. Ez a kis terem viszonylag egyszerű feladvány, a jól ismert villámos jel van a padlón és a zárt kijáraton, amit meg is vizsgálhatunk, és a falon levő kapcsolószerkezeten is, amit szintén. Természetesen a nálunk levő villámos kőkorongot használjuk ez utóbbinál, és a kijárat feltárul. Persze ennyivel azért nem ússzuk meg a dolgot, félúton, mielőtt kijutnánk, az ajtó visszazáródik, a korong pedig leesik. A teendőnk a következő: rakjuk be ismét a korongot a helyére, majd nyomkodjuk őrült módjára a Selectet, ugyanis miután visszakapjuk az irányítást, talán ha két másodpercünk van a cselekvésre, és persze a játék is kicsit belassul (a tárgymenüben való navigáláskor szinte mindig, gyanítom, a tárgyakat állandóan újra betölti a játék, mert a DVD is nagyon cincog közben). Ha feljön a tárgymenü, gyorsan használjuk a korongon a sálat (Ancient Scarf) is, ekkor teljesen kinyílik a kapu, de amint George elindulna felé, kiesik a korong ismét. Ekkor George automatikusan megkéri Nicot, hogy rakja be a korongot a foglalatba, tartsa a sállal (mert nagyon forrósodik a korong), ő pedig egyedül megy be eközben az ajtón, és majd megpróbál megint valami alternatív utat találni Niconak bentről.

George bejutott a központi csarnokba, ez is óriási, még a gépes teremnél is nagyobb, és nagyon mély is, egy ugyanolyan erőművet láthatunk, mint Párizsban a föld alatt, csak ez ősibb, kövekből épül fel, az pedig nyilván ennek a modern, Susarro által épített reprodukciója volt. Menjünk be a hídon középre, mint korábban, és most is nyúljunk bele a középső sugárnyalábba, George ezúttal is kivesz egy tárgyat belőle a korábbi Omega Kőhöz hasonlóan, ez az Alfa Kő, egy elég hasonló régi valami (bizonyára ez is egy kulcs). Menjünk vissza Nicohoz, majd induljunk kifelé a barlangon át. Nem jutunk messze, előkerül Petra ismét egy nagy mordállyal a kacsójában, és Salamon Kulcsát követeli rajtunk, pedig ha akarnánk sem tudnánk neki adni, mert úgy tőlünk is ellopták. Petra már készül meghúzni a ravaszt, ám egy újabb földrengéstől elesik, Nico ezt a pillanatot tartja a legmegfelelőbbnek a menekülésre, elindul és szól George-nak is. Most ismét ügyességi rész jön lehetséges halálozással, most is több szakaszban, ha meghalunk, ismét Petrától kell indulnunk. Először rohanjunk balra, mint a szél, két leszakadó szikla előtt is át kell érnünk, vagy Petra lelő minket. Amikor már kifújnánk magunkat, akkor pedig az előttünk levő perem kezd el potyogni, először egy rész szakad le, ekkor gyorsan a széléről tovább kell ugranunk a véletlenszerű helyre megjelenő ugrás ikonnal, vagy több is leszakad, és ismét Petra csapdájába kerülünk. Ha ez is megvan, már csak egy peremre kell felmásznunk, és egy bejáraton kimennünk. Az átvezető részben hőseink kiérnek a barlangból, bepattannak Harry terepjárójába, és elhúznak, Petra már későn érkezik utánuk.

NICO ÉS GEORGE NICO LAKÁSÁN

Az újabb átvezető részben hőseink hazaérnek, Nico lakását azonban feldúlva találják, Brúnó nincs sehol, André mellett pedig ott a felügyelő. Ketten elmondják a tényállást, az történt, hogy Flap és még páran Susarro emberei közül betörték ide, leütötték Andrét, és elrabolták Brúnót, egyébként pedig Salamon Kulcsát keresték. André története után (akit Nico nagyon sajnál a történtek miatt, ami miatt George féltékenységi rohamot kap) a felügyelő is előadja, amit megtudott. Mint kiderül, ő nem is tudott arról, hogy Nico két napig be volt börtönözve, és most már elhiszi a valódi történetet, egyébként pedig arra a következtetésre jutott, hogy Susarro embereinek több kapcsolata is van mind a rendőrséggel, mind a vámőrséggel. Őt is leállították felsőbb utasításra az ügyről, ezért már csak a saját szakállára nyomoz, továbbá eltűntek Nico anyagai is az őrsről, a többi anyag, mint a sportkocsi adatai pedig zárolva lettek. A magánnyomozása során még annyit derített ki, hogy Brúnót elkábítva valakik kicsempészték az országból, akik Prágába tartottak. Nico pedig elmeséli, hogy Susarro egy ismert szektavezér, ő már korábban is tudott róla, és írt róla cikket, ez meg is magyarázza, hogy Petra honnan ismerhette Nicot, és vélhetően miért volt berágva rá. A felügyelő most már komoly összeesküvést sejt, szerinte az sem lehetetlen, hogy nem csak a rendőrség vezetői, de akár a kormány, vagy több kormány is benne lehet a dologban. Felajánlja a segítségét, Nico pedig megkéri, hogy Susarronak nézzen utána. Miután a felügyelő elmegy, ismét kopogtatnak az ajtón, és Beatrice felt be (akinek Nico megadta a címét), André pedig első látásra beleszeret a lila ruhában járó, alacsony, dundi, butuska, lilahajú goth csajba. Nico felvázol egy haditervet: Beatrice és André húzzák meg magukat Vernon lakásában, az talán biztonságosabb, mint Nicóé, George vegyen jegyeket Prágába, hiszen Brúnót meg kell menteni (no meg a világot is), Nico pedig elindul vissza a színházba, hogy valamilyen utalást keressen arra nézve, hogy Prágában pontosan hova kellene menni. Tippje szerint az alagsorban bezárt lövöldözős ürgénél talán van valami erre utaló nyom.

NICO ÚJRA SZÍNHÁZBA MEGY

Tehát ismét Nico irányítását kapjuk meg, aki visszatért a színházba újabb nyomokért, a hely természetesen már ismerős lesz, a színház előterében kezdünk. Menjünk be a színházterembe, és a színpad bal oldalán le az alagsorba. Itt sincs semmi érdekes, tehát menjünk még lejjebb, azonban a lejjebb vezető lépcső ajtaját bezárták, alternatív úton kell mennünk, menjünk az ehhez az ajtóhoz közel eső másikon be, oda, ahol a széf volt, és másszunk le azon a lyukon keresztül, amit a lezuhanó széf ütött a padlóba.

Menjünk ki a raktárból, és a folyosóról nyissunk be a lövöldözős ürge ajtaján, most végre be tudunk jutni. Egy jól berendezett társalgószobába jutunk, ahol egy táska tartalmát (semmi használható, színházi papírok) és egy vázát (Nico hazavinné, de inkább meggondolja magát) vizsgálhatunk meg. Ha elindulunk a szomszédos szobába, ismét előkerül Flap, és elkezdi Nicot hátulról fojtogatni, természetesen ez ismét egy gombnyomós ügyességi játék, amint lehet, nyomjunk rá a használat gombra. Itt nekem nagyon megakadt az animáció (mint szinte minden ilyen helyzetnél), pontosan nem is tudom, hogy mit csinált Nico, a következő jelenetben mindenesetre a kiterített Flap felett áll, és áldja a szerencséjét, hogy Kongó óta nála volt a sál.

Ez hiányzik is a tárgylistánkból, és a váza is a földön hever, Nico tehát valamit csinált a sállal, majd valószínűleg fejbe vágta a támadóját a vázával. Menjünk át a szomszédos, ízléses faburkolatú szobába, ahol csak egy tárgyat találunk, egy papírt az íróasztalon, vizsgáljuk meg, és használjuk. Kiderül, hogy egy prágai kastély biztonsági rendszeréről szól a dokumentum, és bár cím nincs megnevezve rajta, a kastély fényképe is mellékelve van, amin sárkányszobrok láthatóak, ez már elég információ ahhoz, hogy George és Nico megtalálja Susarro prágai kastélyát.

GEORGE ÉS NICO PRÁGÁBAN 1

A fenti információgyűjtés után rögtön George-ot és Nicot láthatjuk egy jelenetben, már átértek Prágába, és közelítenek a kastélyhoz, amit a jelek szerint valóban sikeresen meg is találtak. Ráadásul nem semmi autón közelítenek, egy sárga TRABANTon, ami jó szokása szerint meg is adja magát a kastély bejáratának közelében, sűrű füstöt kezd ereszteni magából, hahaha. Ismét George-ot irányítjuk, akit Nico hűségesen követ, a mostani problémánk természetesen az, hogy hogyan jussunk be a kastélyba. Beszélhetünk sok mindenről Nicoval, de ezeknek sok hasznuk nincs, az André témánál pedig George ismét féltékenységi rohamot kap. A Trabit nem tudjuk megjavítani, de a főbejárat mellett kicsit lejjebb az úton még találunk egy kertbe nyíló kaput is. Vizsgáljuk meg és lessünk be, annyit megtudunk, hogy az udvarban több autó, több kamion, egy helikopter és egy felfegyverzett őr is van, továbbá egy érzékelő, ami valószínűleg a kaput nyitja. Vizsgáljuk meg ez után a főkaput is, szintén zárva van természetesen, annyit tudunk csak meg, hogy van bent egy kutya is. Nyomjuk meg a csengőt, mire kijön a fegyveres őr, és elküld minket, beszélni sem tudunk vele. Itt még pár szögből megvizsgálhatjuk a bejárat feletti két sárkányszobrot is, majd beszéddel vagy a lány a csengőn történő használatával vegyük rá Nicot, hogy ő csengessen helyettünk. Ha az ajtó közelében vagyunk George-dzsal, amikor kijön az őr, az mindig elküld minket, tehát amikor Nicoval megnyomatjuk a csengőt, George-dzsal gyorsan bújjunk el a bal oldali fal mögött. Ekkor Nico beveti minden csáberejét, és ráveszi az őrt, hogy nézze meg az autóját, majd tovább hízeleg neki. Amikor az őr háttal van, akkor kell először használnunk az L2-es lopakodás gombot, lopakodjunk be George-dzsal a nyitott kapun az őr háta mögött.

Sajnos bent még nem javul a helyzet, azonnal meglátunk még két fegyveres őrt egy-egy kutyával, ezeket is ki kell cseleznünk. A bal oldali ráadásul mozog, járőrözik is körbe-körbe, tehát itt a játék kissé *Metal Gear*essé válik (természetesen, ha lelőnek minket, újra próbálkozhatunk a szokásos 2-3 perces töltés után). Figyeljük ki az őr mozgását, természetesen akkor mozogjunk, amikor háttal van, ugyanakkor a kutya az éles hallásával ekkor is ki tud minket szúrni, tehát azt is vegyük figyelembe a mozgáskor, hogy a lehető legtávolabb legyünk a csahostól. Láthatjuk, hogy két oldalt a kis elkülönített kertek falán több helyütt is átmászhatunk (ahol nincs magas díszítés), tehát először másszunk át a bal oldali falon, majd a kert bal oldali falán is, amikor az őr és a kutya a lehető legtávolabb van. Ez után szaladjunk fel a bal oldali lépcsőn, ismét, amikor messze van az őr, majd itt, amikor a keresőfény balra húzódik, szaladjunk balra lefele. Itt fosszuk ki a szemeteskukákat, két „kincset" is találunk: egy madzagot és egy félig megevett hamburgert. Belesehetünk még két ablakon, és megpróbálkozhatunk az ajtóval is, ismét kicselezve a keresőfényt, de sajnos nem járunk sikerrel, ugyanakkor, ha tovább szaladunk a keresőfény és az ajtó előtt jobbra, egy kis lépcsőn lemehetünk egy újabb területre, ahol ládákat láthatunk. Van itt is egy zárt ajtó, amivel próbálkozhatunk, plusz a két nagy láda mellett három kicsi, tolható is, kettő egymáson. Balról toljuk meg az egymáson levő ládákat, így George a felső ládát áttolja a jobb oldali tetejére. Ez után a bal oldali alsó ládát húzzuk és toljuk át a ládaépítmény jobb oldalára, és ismételjük meg az előzőt, az egymásra rakott ládák közül a felsőt toljuk át erre. Most másszunk fel az egymásra rakott ládáinkra, és másszunk feljebb a fal mélyedésébe. Szaladjunk végig a falon balra lefele, és a végénél, bár nem látszik jól, feljebb mászhatunk egy magasabban fekvő falra, tegyünk is így. Itt a kamera nagyon rossz szöget mutat, induljunk el jobbra lefele, látszólag ott is fal van, de kicsit előtte még fut egy perem, majd a sarkon túl is menjünk tovább, ameddig lehet (szinte mindenhol lemászhatnánk, de ne tegyük). A perem végénél láthatjuk, hogy hova jutottunk, a kis pavilon fölé, ami alatt időnként megáll a járőr. Másszunk fel a tetőre, lessünk be az ablakon (George bent még több őrt lát), majd másszunk ki a tető jobb oldalán a jobbra futó peremre, és ezen is menjünk ütközésig. Sajnos egy ponton túl nem mehetünk, pedig a nagyon elvékonyodott perem még fut tovább, így itt falhoz lapulással még elvileg haladhatnánk, de nem jelenik meg az ehhez szükséges ikon. Tehát más lehetőség híján itt másszunk le az álldogáló őr mögé, és menjünk le az első lépcsőn. Újabb kis elkülönített részre érünk, és újabb mászkáló őrt láthatunk. Amikor ez lefele halad, menjünk ki a hely másik kijáratán, be a szemköztibe, úgy vettem észre, hogy a futás nem nyerő, mert hangos, és az őr észrevesz minket, de valószínűleg a settenkedés sem, mert túl lassú. Ismét egy ládatologatós helyszínre jutunk, ez már tiszta *Soko-ban*. Nincs különösebben nehéz dolgunk, a bal alsó ládát húzzuk lefele, ekkor már a felette levőt elhúzhatjuk jobbra, a következőt eltolhatjuk felfele, és a peremen levőt kitolhatjuk belülről, járjunk el így, és másszunk fel erre a ládára, erről pedig fel a falra. Újabb elkerített részre érkezünk, pár egymásra rakott ládát, egy fix irányba néző, ácsorgó őrt, egy kis helyre elzárt kutyát és egy konténert láthatunk.

Másszunk le, és menjünk a kutya ketrecéhez, amit vizsgáljuk is meg, és ahova lessünk is be, majd dobjuk be a hamburgert a kutyának (egyébként mindig megugatna minket). Ez után már körbe tudunk settenkedni baj nélkül a konténer mögött, a túlsó fal mellett és az őr mögött, ki a következő járaton. Elérkezünk a nagy, fő udvarba, ahol a kamionok és egyebek parkolnak, amit már kintről is láthattunk, ha belestünk a rácsos kapun. Ha lefele indulunk (felfele van egy álló őr), kiérünk a rácsos kapuhoz, ahol Nico már vár ránk, beszélhetünk vele a helikopterről és arról, hogy meg kellene találnunk a kaput nyitó érzékelőt. A rácstól jobbra induljunk a fal mentén, így az őr nem lát meg minket, mert a konténer és a kamionok takarásában mozgunk. Egy nyithatatlan ajtó után találunk egy vörös gombot, sajnos ezzel nem tudjuk Nicot beengedni, ha kipróbáljuk, láthatjuk, hogy ez az itteni kis raktár ajtaját nyitja, és csak addig, amíg nyomva tartjuk, tehát Nico is kelleni fog ide. Ha belesünk a kis raktárba, láthatjuk, hogy hátul is van egy ajtaja, ami be van reteszelve egy vasrúddal. Ha tovább haladunk, elérjük a helikoptert és a többi járgányt, érdemes mindent megvizsgálni. Az emelővel felemelt terepjárón három pontot is megvizsgálhatunk és kipróbálhatunk, leereszteni azonban még nem tudjuk a járgányt, mert az emelő karja hiányzik – mint azt megtudjuk a megvizsgálása után –, a kesztyűtartóból viszont felvehetünk egy távirányítót. Találunk még egy zárt ajtót, és az egyik autóról be is leshetünk egy ablakon, de bemászni nem tudunk. Ahogy jöttünk, körbemenve menjünk vissza Nicohoz és a kapuhoz, és használjuk a kapun a távirányítót. A kapu kinyílik, és Nico is bejöhet végre, a kapu kinyílása mondjuk felkelti az őr érdeklődését is, de hőseink szerencsére még időben elbújnak a konténer mögé maguktól. Természetesen ismét szaladjunk körbe a takarásban, és használjuk Nicot a vörös gombon, azaz nyomassuk meg vele, és menjünk be George-dzsal a kis raktárba, ahol vegyük fel a széndarabot a földről, és a vascsövet – amiről megvizsgálás után kiderül, hogy az emelő karja – az ajtóról. Sajnos az ajtó nem nyílik, sőt nem is jelenik meg rá semmilyen ikon, menjünk hát ki a terepjáróhoz, és használjuk a kart az emelőn. Most is két ponton nyúlhatunk a terepjáróhoz, először elől használjuk a járgányt, George ekkor kiereszti a kéziféket, majd használjuk a járgány hátulját, és George előre tolja az autót. Másszunk fel a terepjáró elejére, onnan pedig a falra, ekkor egy ideig nem tudjuk irányítani George-dzsot, meg kell várnunk, hogy Nico is felérjen. Menjünk oda az ereszcsatornához, és másszunk fel rajta. Nico nem akar előre menni, így George kezd el mászni, éppen hogy el tudja kapni a magasabban levő peremet, és az ereszcsatorna kiszakad a falból. Nico tehát ismét lemarad.

NICO PRÁGÁBAN 1

Itt Nico irányítását kapjuk meg, George tanácsára más bejutási lehetőséget kell keresnünk vele. A földön megtaláljuk az ereszcsatorna egy kiszakadt peckét, vegyük fel, majd egyéb lehetőség híján másszunk vissza le a terepjáróra és a talajra. Másszunk fel arra a fekete autóra, amelyikre lehet, és a már korábban is említett ablakot érjük el innen. Nicoval is beleshetünk, megnézhetjük, és megpróbálhatjuk kinyitni, alapban ez nem fog sikerülni, de amint az imént felvett pecekkel vesszük kezelésbe, az ablak kinyílik, és mi bemászhatunk rajta.

A borospincébe jutunk, itt bár vizsgálgathatjuk a hordókat, sőt az egyikről az is kiderül, hogy beszorult a csapja, de ettől függetlenül teljességgel haszontalan a hely, menjünk hát ki az ajtón. Nico hallgatózik egy kicsit, és kihallgatja, amint két bamba őr Petráról beszél, hogy mennyire élvezi a gyilkolást, és milyen brutális, az egyik foglyát például egy hétig darabolta, közben az őröknek fel volt szolgálva a fogoly napról-napra ebédre. Ezen a szinten egyelőre csak egy helyre mehetünk, az őrök közelébe ugyanis Nico nem hajlandó menni, a két hátsó ajtó közül pedig csak az egyik nyílik, azon menjünk be. A konyhába jutunk, ahol a szakács kedvetlenül szeleteli a zöldséget Nico megállapítása szerint, ha kedvetlen, akkor valószínűleg elégedetlen a helyzetével és/vagy a főnökeivel, azaz remélhetőleg felhasználhatjuk a saját javunkra. Túlságosan azért ne éljük bele magunkat abba, hogy segít nekünk, ugyanis velünk sem valami barátságos, ha el akarjuk csenni a répát az asztalról, kis híján levágja a kezünket, és ha le akarjuk venni a polcról a fehérítőt, kis híján leordítja a fejünket, tehát valahogy el kell távolítanunk, ha tevékenykedni akarunk a konyhában. Elegyedjünk vele szóba, továbbra sem valami barátságos, igaz az is kiderül, hogy valóban utálja az ötven dagadt katonát, a vegetáriánus Petrát és a mikrobiológiai vackokon élő Susarrot. Beszéljünk vele a két témáról, a fehérítőről és a zöldségekről, a fehérítőt nem adja, de azt elismeri, hogy valóban nem túl szépen szeleteli a zöldséget, ennek az az oka, hogy kicsorbultak a kései, és nem tudja mivel megélezni őket. Egyelőre itt többet nem tudunk tenni, menjünk vissza a borospince elé, és menjünk fel a lépcsőkön, majd az itteni egyetlen továbbvezető járaton ki a galériára. Itt Nico lába alatt megreccsen a padló (valószínűleg mindenképp, de lehet, hogy ha settenkedünk, akkor nem), az őrök két irányból jönnek fel, Nico azonban automatikusan elbújik, tehát no para. Az őrök távozása után talán jobb, ha settenkedve mozgunk itt, bár úgy vettem észre, hogy többet nem reccseg már a padló. A galériáról csak egy irányba mehetünk tovább, egy bársonyszőnyeges, hosszú folyosón (van még egy zárt ajtó, meg az út, amin jöttünk, és a lépcső, amit őriznek), azon haladjunk, az ajtókkal nem is érdemes próbálkoznunk, csak a legutolsó nyílik a folyosó túlsó végén, azon menjünk be. Egy jól, de régies módon berendezett hálószobába jutunk, valószínűleg Petráéba, próbálkozhatunk a szekrénnyel, ami zárva van, és az ágy lábánál levő ládával is. Erről kiderül, hogy Petra utazóládája, nézzünk bele, és miután Nico kiszúrta, megjelenik az elemes hajszárító is, vizsgáljuk meg és vegyük fel. A paraván mögötti utazóládát is nyissuk ki, és egy újabb barna parókát találunk benne, vegyük fel, majd ismét vizsgáljuk meg az utazóládát, és Nico észreveszi, hogy belül nem olyan mély, mint kellene (azaz messze nem ér a padlóig), és meg is kopogtatja, bizony van egy rejtett alsó része is. Használjuk a ládát, Nico megvizsgálja, és megtalálja a nyitószerkezetet, egy gombot, amihez azonban túl nagy az ujja, valami tárggyal tudná csak megnyomni. Természetesen használjuk a ceruzát a ládán, és feltárul a rejtett rekesz, amiben kések lapulnak, ha megvizsgáljuk őket, kiderül, hogy van mellettük még egy fenőkő is, amit természetesen vegyünk fel (sajnos Nico sem híve az erőszaknak, így kést még önvédelemre gondolva sem hajlandó felvenni innen). Bemehetünk még a fürdőszobába is, de ez egyelőre haszontalan, menjünk tehát vissza egészen a szakácsig, ahogy jöttünk, beszéljünk vele ismét, és adjuk neki a fenőkövet. A szakács még megpróbálja rávenni Nicot, hogy kukta legyen, ami pocsék meló, pocsékul fizet, de férfivá érleli az embert, Nico azonban ebből nem kér, jól érzi magát nőként is, hehe. Sőt azt is megtudjuk, hogy a szakács azért jutott ide, mert megmérgezett 17 embert (nyilván sittre került, elvették az engedélyét, így csak ilyen alvilági figurák voltak hajlandók alkalmazni), Nico erre megjegyzi magában, hogy ebben a kastélyban biztosan nem fog enni semmit. A beszélgetés után a szakács nekiáll háttal fenni a késeit, és mi végre elemelhetjük a fehérítőt, sőt a répát is megfújhatnánk, de Niconak elment tőle a kedve. Most menjünk vissza az ismert úton Petra hálószobájába, be a fürdőbe, rakjuk bele a mosdókagylóba a barna parókát, öntsük rá a fehérítőt, majd szárítsuk meg a hajszárítóval.

Nico ez után magától felveszi a kiszőkített parókát, és így már kellően hasonlít Petrára, az őrök legalábbis remélhetőleg be fogják venni a trükköt. Induljunk vissza a folyosón, és a végén egy őr ránk fogja a fegyverét. Hogy Nico lelepleződött-e, vagy a parókával sikerült-e Petrának kiadnia magát, megtudhatják a reklám után…

GEORGE PRÁGÁBAN

A fenti jelenet után ismét George irányítását kapjuk meg. Ezen a helyszínen egy kisebb, megmászható magaslatot találunk, ami mögött egy kisebb lépcső egy zárt ajtóhoz vezet, ez tehát nem továbbjutási lehetőség. Emellett egy mozgatható ládát is kiszúrhatunk, amit az ajtós, lépcsős magaslattal szembeni magaslat alá tologassunk és húzogassunk, és a láda segítségével másszunk oda fel, sajnos az itteni hosszabb lépcső is egy zárt ajtóhoz vezet. Az ajtó mellett azonban kimászhatunk a párkányra mindkét oldalon, és mindkét oldalon egy sárkány vízköpőhöz jutunk, a jobb oldalit le is tudjuk lökni, tegyünk tehát így, és haladjunk a helyén tovább. Két sarok után a párkány elvékonyodik, de a falhoz lapulva tovább oldalazhatunk, majd a következő sarok után vissza is érünk a másik vízköpőhöz. Ennek a párkánynak a közepén a kamera is jól mutatja, hogy mi van alattunk, elég mélyen egy erkély, lógjunk ki a peremre, és essünk le az erkélyre. Itt csak a jobb oldalon tudunk valamit csinálni, a falon futó vékony perembe kapaszkodjunk fel, és oldalazzunk jobbra sokat, ameddig lehet, majd ugorjunk le a párkányra, és másszunk be az ablakon. Egy kisebb padlásszobába jutunk, az ajtó természetesen zárva van, megvizsgálhatjuk az olajlámpát, és megnyithatjuk a csapját, ekkor elkezd a földre csöpögni az olaj, de egyelőre ennek még nem vesszük hasznát, zárjuk tehát el. Másszunk fel a kis emelvényre, láthatjuk, hogy négy mozgatható láda van egy kis ablak előtt, kettő egymáson. Másszunk be a bal alsó sarokba, és ismét csak a felső ládát toljuk meg, ez után azt az alsó ládát, amin a felső volt húzzuk és toljuk a jobb szélső mellé, majd a felső ládát így már a többi tetejéről elhúzhatjuk oldalra, és végül a bal sarokban levő ládát is húzzuk el az útból. Másszunk ki az ablakon, és ismét a falon találjuk magunkat. Felfele induljunk el, és hosszan szaladjunk végig a falon, majd le a lépcsőkön. Egy fákkal díszített kis belső udvarba jutunk, a kapu nem nyitható, és egyelőre a csatornarácsot sem tudjuk felfeszíteni, hogy lejjebb mehessünk, viszont a repedezett fal mögött találunk egy rossz állapotban levő ereszcsatornát. Ezt vizsgáljuk meg, és kiderül, hogy egy kis bádogbögrével toldották meg, ezt vegyük fel, majd menjünk vissza egészen a padlásszobába, ahonnan jöttünk (a falról vissza is lehet mászni az ablakon át). Nyissuk meg az olajlámpát, és használjuk vele a bádogbögrét, így azt megtöltjük olajjal, majd természetesen zárjuk el a lámpát ismét. Ez után megint menjünk le a belső udvarra, használjuk a csatornarácson az olajjal teli bögrét, nyissuk ki a beolajozott rácsot, és másszunk le.

NICO PRÁGÁBAN 2

Ismét Nico irányítását kapjuk meg, a rövid átvezetőben Nico jól kiosztja a két őrt, jól alakítja a kegyetlen Petrát, mert az előadást beveszik a bamba fickók. Tehát már nyugodtan mászkálhatunk előttük ettől kezdve, sőt beszélhetünk is velük, aminek haszna nincs, de vicces, ahogy Nico szemétkedik velük és ijesztgeti őket. Az ülő őrrel viszont feltétlenül beszéljünk, és kérdezzük Brúnóról, elmondja, hogy az alagsorba vitte le két őr. A mellette levő ajtót is megvizsgálhatjuk, kiderül, hogy kódkártyás, tehát ismét kártyára kell vadásznunk. Menjünk be a túloldalon, a közelebbi ajtón is (a másik ugye a konyha), és egy számítógépekkel és monitorokkal telerakott szobába jutunk, sok mindent nem tudunk még itt tenni, Nico nem nagyon ért a gépekhez, így a vizsgálatuk értelmetlen, használni meg nem is meri őket. A szemüveges technikusnővel beszélhetünk, de azt az utasítást kapta, hogy közvetlenül Susarronak jelentsen, így Petra neki nem parancsol, azt azért elárulja, hogy az Armillary-t készíti elő. Itt mindent bejártunk, amit be lehetett, menjünk ki a nagy lépcső és az őrök előtti főbejáraton.

Oda kerültünk, ahol George-dzsal bejutottunk a kastély területére, éppen az egyik kutyás őr áll előttünk. Beszélhetünk vele és az itteni másik őrrel is, sőt a bejáratnál levő, általunk már ismerttel is, bár sok haszna nincs. Menjünk tovább jobbra, ott is beszélhetünk az őrrel, majd onnan menjünk tovább felfele az őr által őrzött kis épület valamelyik oldalán elmenve, és ki is jutunk pár lépés után a kamionos udvarba, ahol Nico bejutott. Az itteni őr lesz a mi emberünk, beszéljünk vele, Nico automatikusan bemutatkozik Petraként, és közli, hogy csak most érkezett, az őr pedig közli, hogy tud róla, és Nico kezébe nyom egy biztonsági kártyát, amit ugye Petrának szánt. Menjünk vissza, ahogy jöttünk, és a főkapun vissza be az épületbe.

Kipróbálhatjuk a kártyát a kártyás ajtón, de ahogy a tárgylistában is látható, és az ülő őr is közli, a kártya nincs még érvényesítve. Természetesen menjünk ismét be a számítógépes terembe, és kérjük meg a technikusnőt, hogy érvényesítse a kártyát, amit meg is tesz. Ez után menjünk vissza a kártyás ajtóhoz, és ha a kártyát a nyíláson használjuk, végre bejutunk. Menjünk le a lépcsőn, és a várbörtönbe jutunk, ha a zárkát meg-

nézzük, Nico megjegyzi, hogy valószínűleg Brúnó is itt raboskodott. Haladjunk tovább a pincében, és amikor az elágazáshoz érnénk, Nico meglát egy közeledő árnyékot, felkap egy ott található poroltót, és ismét vége szakad a jelenetnek.

GEORGE ÉS NICO PRÁGÁBAN 2

Ismét George irányítását kapjuk meg, és mint kiderül, nem csatornába jutottunk, hanem egy mosókonyhába. Körülnézhetünk, három fontos dolgot találunk csak: egy zárt ajtót, egy teherszállító kézikocsit és egy rozsdás, használaton kívüli mosógépet, amit tologatni is tudunk. Természetesen a mosógépet toljuk rá a kocsira, majd a kocsit használjuk, a súllyal megpakolt kocsival próbálja George kitörni az ajtót, sikerrel. George-dzsal is a várbörtönbe kerülünk, az első elágazásnál menjünk tovább (jobbra csak egy kis raktár van), a második elágazás már bonyolultabb, balra ismét raktár van, de mehetünk jobbra és egyenesen is. Én jobbra szaladtam végig a folyosón (volt rajta egy modern ajtó is), és a végénél – ahogy már előre sejtettem – Nico jól fejbevágott a poroltóval. Miután hőseink felismerték egymást, természetesen ismét együtt indultak Brúnó keresésére, szokás szerint ezúttal is George irányítását kapjuk meg, Nico pedig követi őt. Ha azon a folyosón továbbmegyünk, amin Nicoval indultunk el, akkor egy olyan szakaszra érünk, ahol baloldalt nagyrészt modern üvegfal van, mögötte őrökkel, hőseink itt meg is torpannak és visszafordulnak, bár Nico a parókában akár tovább is mehetne. Beszélhetünk Nicoval sok mindenről, érdemes kimeríteni a témákat, és vissza is mehetünk arra a folyosóra, amin George érkezett, de az zsákutcába torkollik. Kizárásos alapon menjünk a találkozóhely előtti fémajtóhoz, vizsgáljuk meg, próbáljuk kinyitni, majd használjuk Nicot az ajtón (a beszélgetésben nem jön fel a téma), ő pedig kinyitja az ajtót a kártyájával, most már bemehetünk. Az őrök öltözőjébe jutunk, vizsgáljuk meg a félig nyitva hagyott szekrényt, majd használjuk, és George átöltözik őr ruhába, így már ő sem feltűnő.

Menjünk ki az öltözőből, és azon a folyosón menjünk tovább, amin Nico haladt, a végén előkerül egy őr, de Nico kemény fellépésének hatására be is enged minket a folyosó végén levő ajtón. Újabb folyosóra jutunk, haladjunk rajta, a lépcső után pedig egy újabb komolyabb fémajtóhoz érkezünk, ha megvizsgáljuk, kiderül, hogy ez számkódos, ebben pedig Nico sem tud segíteni nekünk, tehát egyelőre menjünk tovább a folyosón. A folyosónak hamar vége szakad, egy nyitott cellába mehetünk csak be, ahol három földön levő és kettő egymásra tornyozott tolható ládát találunk, a falon pedig láthatunk a magasban egy rácsos ablakot, ami valószínűleg egy másik cellába vezet, hallunk valami fütyülés és dúdolás közötti hangokat is, így reménykedhetünk benne, hogy Brúnó van a szomszédos cellában. Húzzunk két ládát az egymásra rakottak mellé, majd húzzuk és toljuk át a felső ládát a bal szélsőre. Ez után két ládát mozgassunk be az egymásra rakottak mögé, és ismét húzzuk és toljuk át a felső ládát a belső tetejére, ha jól csináltuk, erről elérjük a rácsot. Sajnos kinyitni nem tudjuk, egyedül a fül ikon jelenik meg ott, használjuk. George és Nico is elkezd belesni a szomszédos szobába, ami mégsem cella, hanem Susarro dolgozószobája, az viszont igaz, hogy Brúnót tartják ott fogva, éppen alszik. Hőseink felébresztik, és elmondja, hogy sokat kínozták (ami egyébként állítása szerint kelet-Európában megszokott móka, így nagyon nem vette fel), és Susarro leginkább Salamon Kulcsát szerette volna megszerezni tőle, aminek hollétéről sem ő, sem mi nem tudunk. Ekkor lépések hallatszanak, így a beszélgetés abbamarad.

Az átvezető részben befut Susarro, ismét Salamon Kulcsáról faggatja Brúnót, és komoly kínzásokat ígér be neki a szadista Petrától. Petra is megérkezik, már előre élvezi Brúnó kínzását, és beszámol a rossz hírekről, hogy hőseinket mégsem tudta megölni. Végül egy őrrel megérkezik Flap is, a nyakában pedig ott lifeg az általunk megszerzett sál. Ő beszámol arról, hogy Nico visszament a színházba, és olyan dokumentumokat lopott, amelyek között ennek a kastélynak a képe is szerepel. Susarro figyelmét azonban a sál kelti fel, abból arra is rájön, hogy Párizsban hol keresse Salamon Kulcsát, a sál ugyanis állítása szerint a Templomos Lovagrend egy általuk, Új Templomos Lovagok által is régóta kihaltnak tartott szárnyának, a Szent Stefan szárnynak a jelvényét viseli. Brúnó életét így meghagyják, és mindenki megy a dolgára, Susarro Párizsba Salamon Kulcsáért, Petra pedig az Armillary-hez előkészíteni azt Susarro parancsára, ő egyébként Brúnót is magával viszi. Susarro valószínűleg ráhibázott, és tényleg azoknál lesz Salamon Kulcsa, akiknél gondolja, de azt nem tudhatja, hogy a sálat teljesen máshol találtuk, tehát valódi ok-okozati összefüggés nincs a háttérben, a sál előkerülése csak merő véletlen.

Hamarosan visszakapjuk az irányítást, vizsgáljuk meg a rácsot, és próbáljuk kinyitni, azonban kézzel nem fog menni, használjuk tehát rajta az utolsó ezüstérménket, és George sikeresen kicsavarozza vele a rács csavarjait, és belöki a rácsot. Megpróbálhatunk George-dzsal átmászni, de nem jön össze a dolog, mert George kissé meghízott, használjuk tehát Nicot a lyukon, ő pedig sikeresen átmászik, és belülről ki is nyitja az ajtót. Ez után menjünk vissza a folyosóra, és már be tudunk menni a kódos ajtón. Bent hőseink egyből kiszúrnak egy térképet, ami a Ley Vonalakat ábrázolja, és amin jól látszik az a pont is, ahol összefutnak a vonalak: Egyiptomban. A cél tehát megvan, bár még elég pontatlan. Mindent vizsgáljunk meg, legfőképp az íróasztalt hátulról, ott George észrevesz egy gombot, amit nyomjunk meg, és feltárul egy rejtett ajtó. Ha végeztünk, menjünk fel rajta, az átvezető részben pedig még annyit látunk, hogy az őrök bedobják Brúnót a helikopterbe, az pedig elrepül.

GEORGE A MONTFAUCON TÉREN

Egy rövid átvezető jelenet után, melyben a sikeresen hazatért George és Nico beugrott a mostanra már nagyon összemelegedett Andréhoz és Beatrice-hez (akik Vernon lakásán húzták meg magukat), George visszatér (mert az első részben már jártunk itt) a Montfaucon Térre, mivel André hosszú történetéből az derül ki, hogy a Szent Stefan szárny tagjaihoz talán innen lehet eljutni. Amíg George itt megpróbál utánajárni a sál rejtélyének, és megpróbálja visszaszerezni Salamon Kulcsát, addig a többiek megpróbálják kitalálni, hogy Egyiptomon belül mégis hol futnak össze a Ley Vonalak.

Tehát ismét a jó öreg párizsi utcán találjuk magunkat, a hely egyébként eléggé megváltozott *Broken Sword* 1-beli utolsó itt jártunk óta. A kávéházat, ahol üldögéltünk, bezárták és bedeszkázták. El is olvashatunk egy üzenetet a kávéház ajtaján, mely szerint a helyi szeizmikus aktivitás (azaz földrengések) miatt zártak be, örökre. Az utcán találunk sok követ is, tehát komoly földrengés lehetett itt, továbbá az utca el is van kerítve, és munkások is dolgoznak itt, talán felújítanak, talán csak romeltakarítanak. A templom, ahol az első részben jártunk, szinte teljesen megsemmisült, alig néhány romos fal maradt belőle. Megvizsgálhatjuk a jó öreg csatornalejáratot is, de kézzel nem tudjuk felemelni, és eszközünk sincs még hozzá. Az eszköz mondjuk nincs messze, kicsit feljebb egy szerszámos táskában meglátjuk a csatornanyitót, ha megvizsgáljuk a táskát, felvenni azonban nem tudjuk, a munkás elzavar minket. A megszerzése azért nem túl nehéz, kapcsoljuk ki a kompresszort, ami a gépet hajtja, ekkor a munkás elkezd szitkozódni, főleg az alvó társát okolja, mi pedig nyugodtan felvehetjük a csatornanyitót a táskából, George viccesen hozzá is teszi, hogy ahányszor megmenti a Földet, mindig kleptomániássá válik, összelopkod mindenfélét. Megnézhetjük a szökőkutat is, és beszédbe is elegyedhetünk a munkással. Régi ismerőst fedezhetünk fel benne, az egyik első karakter volt a játék első részében, megtudhatjuk tőle például, hogy a lóverseny-tipp, amit adtunk neki, gazdaggá tette, most saját cége van. Megszólíthatjuk a kocsiban alvó alkalmazottat is, de nyugodtan alszik tovább, és szóba elegyedhetünk a vécés nénivel is kicsit feljebb. Ennek talán nincs haszna (bár lehet, hogy van), mindenesetre határozottan vicces, sőt bemehetünk a WC-be is egy kisdologra, ami lehetséges, hogy hasonlóképp értelmetlen, de szintén humoros. Felmászhatunk a felállványozott kis házra is, a beugróban az állványra ráfordulva a megfelelő helyen megjelenik a mászás ikon, aztán a létrával juthatunk még feljebb, felül pedig az ugrás ikonnal kell átugranunk a lyukas részt. Sajnos azonban végig nem juthatunk ekkor, miután George megjegyzi, hogy remek a kilátás, pont belát a WC-be, a vécés néni azonnal perverznek nevezi hősünket, és megfenyegeti, hogy ha nem mászik le gyorsan, hívja a rendőrséget, erre George le is kerül automatikusan. Próbáljuk meg felemelni a csatornafedőt a csatornanyitóval, ez sem fog sikerülni, de legalább megtudjuk a munkástól (akinek nagyon gyanús a csatornanyitónk), hogy a csatornát pár éve lehegesztették. Ismét beszélhetünk a vécés nénivel (valószínűleg az első mindent kimerítő beszélgetés és a WC használat kell ehhez, de lehet, hogy nem), és George valamit handabandázik arról, hogy csatornába akar vizelni. Egészen nem is követtem, hogy miről megy az amerikai szlenggel tűzdelt duma, a vécés néni meg még kevésbé, mivel nem értette George szlengjét, a vége mindenesetre az a beszélgetésnek, hogy a vécés néni bemegy a vécébe ellenőrizni valamit. Ekkor ismét jussunk fel az állványzat tetejére, és ha elég gyorsak voltunk, az ugrás utáni rész elérésekor a vécés néni nem zavar le minket, ekkor az ottani deszkák végén lejjebb tudunk ereszkedni, és az alsóbb szinten találunk egy kötelet, amit vegyünk fel. Miután lejutottunk az állványról (akár úgy, ahogy felmentünk, akár a vécés néni parancsára automatikusan), kössük össze a kötelet és a csatornanyitót, majd használjuk a cuccot a csatornafedőn, George beakasztja a csatornanyitót a csatornafedőbe, a kötél másik végét pedig a kocsira köti. Kicsit elviccelődik George és a jómunkásember (aki természetesen nem Árpád Kocsordról :) azon, hogy mi lenne, ha a lusta munkaerő – akinek papírja van róla, hogy földrengés-fóbiás, ezért van felmentve munka alól – most földrengést észlelne, bizonyára rálépne a gázra, és meg sem állna hazáig, a kocsival meg maga után húzná a csatornafedőt. Az ötlet tehát megvan, a kivitelezés pedig innen már nem nehéz: beszéljünk a volánnál alvó munkással, erre George rákiabál, hogy földrengés van, mire az tényleg gázt ad, és elszelel, a kocsi pedig kirántja a csatornafedőt a helyéről. A munkásnak is nagyon tetszik a dolog, ez után pedig végre le is mászhatunk a csatornába.

GEORGE A KATAKOMBÁKBAN

Ismét a jó öreg csatornába jutottunk, menjünk át a deszkapallón, és vizsgáljuk meg a falat. George szakértőként egyből megállapítja, hogy a fal frissen lett felhúzva, aztán hozzáteszi azt is – amit az első részt ismerők is tudnak –, hogy nem ért ám ennyire a falakhoz, csak ő volt az, aki utoljára ledöntötte ezt, hehe. Ha továbbmegyünk, még négy ilyen beugrót nézhetünk meg, kettőn valami elmosódott felirat van kőbe vésve, egyen egy akasztott szerzetes mozaikképe látható, egyen pedig egy koponya. Itt vesszük hasznát a tolvaj által elejtett kőhengernek (ami egyébként logikus is, hiszen feltételezzük, hogy a tolvaj Szent Stefan tag, mi pedig az ő főhadiszállásukra készülünk), használjuk a koponyán, és bemehetünk a feltárult ajtón.

Haladjunk a csatornában, ha az első elágazásnál egyenesen továbbmegyünk, egy kisebb csarnok és pár lépcső után egy félig nyitott nagy kapun leshetünk be. Bent két Susarro katona (van egy kutyájuk is) beszélget éppen arról, hogy mennyire szeretnék megölni George-dzsot, ami egyébként a feladatuk is. Itt nem tudunk bemenni, más utat kell találnunk. Menjünk vissza az elágazáshoz, és arra menjünk tovább. Hamarosan egy vértócsát találunk, és onnan elvezető vérfoltokat, megvizsgálhatjuk, és kiderül, hogy friss vér, ráadásul George szerint biztosan emberi, és akiből származik, az a foltokból ítélve vagy elvonszolta magát innen, vagy elhurcolták. Menjünk tovább, hamarosan újabb elágazáshoz érkezünk, ha balra megyünk, egy rácsos kaput találunk, George szerint onnan jöttek be Susarro emberei, és maguk után lezárták a járatot, tehát menjünk jobbra. Hamarosan ismét elágazáshoz jutunk, pontosabban balra és jobbra is bemehetünk egy-egy terembe, és előre is mehetünk tovább. Balra nincs semmi, csak egy öltöző és zuhanyzó, menjünk tehát be jobbra. Itt mészárlás nyomait találjuk, több szerzetes véres teteme hever szanaszét, Susarro brutálisan lemészárolta őket. Nézzünk körül alaposan, vizsgáljuk meg mindent, az egyik holttestet át is kutathatjuk, tegyünk így, és egy kulccsal leszünk gazdagabbak, továbbá még a mikrohullámú sütő megvizsgálása is fontos, megtudjuk, hogy bár ezt is szétverték, mint mindent, a 10 másodperces melegítés gombja még működik. Ha végeztünk, be is csukhatjuk magunk után az ajtót, haladjunk tovább a fő folyosón, és egy Susarro katonát láthatunk hamarosan, aki nem vesz észre minket. George nem hajlandó tovább menni, viszont közli velünk, hogy el kell terelnünk az őr figyelmét. Menjünk vissza a mikróhoz, kapcsoljuk be, és rohanjunk, ahogy tudunk ki a teremből, át a folyosón, be az öltözőbe, és be az ajtó mögé. Ha elég gyorsak voltunk, akkor, amikor az őr meghallja a mikró csilingelését, már nem kerülünk a látómezejébe, elindul ugyanis kideríteni, hogy honnan jött a zaj. Be is megy szép lassan a terembe, és odamegy a mikróhoz, ekkor szaladjunk ismét át a terembe, persze ne menjünk be, csak éppen a bejáratig szaladjunk, ahol már elérjük az ajtót, amit csukjunk is be. Végül utolsó lépésként a kulcs segítségével zárjuk be az ajtót, és ezzel zárjuk csapdába az őrt, ehhez persze a legjobb, ha már jó előre beállítjuk legjobban elérhető tárgynak a kulcsot.

Most már végre elmehetünk arra, ahol az őr volt, az ebédlőbe jutunk, ahol sok dolgot megvizsgálhatunk, de azt hiszem egyik sem lényeges, tehát az egyetlen másik kijáraton át távozzunk. Egy kis járat után egy általános raktárba jutunk, könyvek és élelmiszerek vegyesen vannak itt tárolva, ha odaérünk a hátsó borospalackokat tartó falhoz, akkor pedig George megjegyzi, hogy a falnál eltűntek a vérnyomok, sem holttest, sem egyéb nem maradt. Ez természetesen csak rejtekajtót jelenthet, vizsgáljuk meg mind az öt kilógó borospalackot, balról jobbra és felülről lefele az alábbi címkéket olvassa le George: Francia Bor – Chateau Berentoires – kék, Olasz Bor – Modena Lambrusco – vörös, Német Bor – Wiesbaden – vörös, Francia Pezsgő – Montagne de Rheims – fehér, Izraeli Bor – Sauvignon Blanc – zöld. A megoldás természetesen Szent Stefan útja, amit André mesélt el nekünk, szerencsére nem kell visszaemlékeznünk a hosszú és unalmas szövegre, George lejegyezte a lényeget a noteszébe is. A megoldás tehát Izrael, Olaszország, Németország, Franciaország/Rheims és Franciaország/Berentoires, ennek megfelelően először a legalsó, majd a bal szélső, majd a másik vörös, majd a jobb szélső fehér, és végül a legfelső kék palackokat húzzuk ki, és fel is tárul a titkos ajtó, amin George be is megy.

Pár lépés után végre megtaláljuk a vérfoltok végét, egy templomos lovag haldoklik előttünk, pont az, aki kirabolt minket. Elmondja, hogy Susarro sokkal erősebb, mint gondolták, és ránk bíz egy küldetést, hogy találjuk meg a többieket, és védjük meg a tőlünk ellopott Salamon Kulcsát, utolsó erőfeszítésével még annyit megpróbál elmondani, hogy valami szobor valamit rejt. Megvizsgálhatjuk a holttestet, de nincs nála semmi, haladjunk tehát tovább, és egy újabb rejtekajtó után egy újabb öltözőbe jutunk. Megvizsgálhatjuk az órát, azt sem kímélték Susarro emberei, akik mindent összetörtek, és mindenkit legyilkoltak, mivel az óra 3:42-kor állt meg, valószínűleg nem sokkal az előtt szállták meg a kazamatákat Susarroék. Az ajtó után ismét bejutunk a nagytemplomba, legalábbis azt hiszem ennek a főkapuján hallgatóztunk a pálya elején, és láthatjuk, hogy több Susarro katona is őrködik és mászkál bent, még kutya is van, a kamera pedig a templom szemközti kis ajtaját mutatja nekünk, arra kell tehát továbbmennünk. Természetesen ismét őrök elől bujkálós, settenkedős, *Metal Gear* jellegű szakasz jön, melyben meg is halhatunk, persze nem végérvényesen. Menet közben benézhetünk a szószékre is a Bibliát lapozni, amikor az őr messze van, de ez egyelőre haszontalan. A feladat amúgy nem túl nehéz, csak az oltár körül mászkáló őrrel kell törődnünk, figyeljük ki a pályáját (több ponton megáll és visszanéz), amikor pedig nem néz, menjünk fel a szószék mellett, és bújjunk el az oltár mögött, majd ugyanígy, amikor az őr távol van, menjünk le az oltártól a másik ajtóhoz, és menjünk ki rajta. Egy jól berendezett dolgozószobába jutunk, a fali képet tudjuk megvizsgálni, továbbá az órát és a három szobrot, vizsgáljuk és használjuk is mindet, már amelyiket lehet. A középső szobornál George észrevesz alul egy réz plakettet, vizsgáljuk meg ezt is, és próbáljuk használni, kiderül róla, hogy ez Szent Stefan szobra, és van rajta egy idézet egy Bibliai kinyilatkoztatásból. Használjuk ez után a nem működő órát, két időpontot is beállíthatunk rajta, de sem a széttört óra ideje nem jó, sem az a dátum, amikor ezt a helyet Szent Stefannak ajánlották, tehát egy harmadik szám kell, és azt valószínűleg a Bibliában találjuk. Menjünk tehát vissza a templomba, és az ismert módon settenkedjünk vissza a túloldalra, a szószéken pedig olvassuk ismét a Bibliát, majd menjünk vissza az órához. Ezúttal egy újabb számot is beállíthatunk, ami az idézet Bibliai hivatkozási száma, amit George az imént visszakeresett.

Természetesen újabb rejtekajtó nyílik meg a szobor mögött, ahova George magától be is megy. Beér a trónterembe, vagy legalábbis valami olyasmibe, ahol két templomos és a rendfőnök fogadja, már várták. A rendfőnök elmondja, hogy sajnos már nincs náluk Salamon Kulcsa, Susarro megszerezte, így már csak direkt konfrontációban lehet őt megállítani az Armillarynél, ami a kulcs segítségével óriási hatalmat biztosít Susarronak. Azért teljesen nem jöttünk potyára, a rendfőnök elmondja, hogy három kő segítségével meg lehet találni az Armillary pontos helyét Egyiptomban, sajnos nekik csak egy van, ezzel átnyújt George-nak egy olyan követ, amilyen az Alpha és Omega Kő, tehát ez a puzzle legalább ki lett rakva. Végül a rendfőnök elmondja, hogy többet nem tud tenni, minthogy a legjobb emberüket elküldi Susarro megakadályozására, erre fog egy kardot, és Templomos Lovaggá üti George-ot, hehe. Bizonyára soha nem gondolta volna George, hogy egyszer még ő is beáll a szektába.

GEORGE ÉS NICO VERNON LAKÁSÁN

A következő jelenetben „Sir George” épségben visszatér az új főhadiszállásra, Vernon lakására, és

beszámol a történtekről, hogy lecsúszott a kulcsról, hogy szerzett egy új követ, és, hogy lovaggá ütötték. Ezen jól el is viccelődik a társaság, majd megkapjuk az irányítást. Túl sok mindent nem tehetünk, még Andréval és Beatrice-szel sem beszélhetünk, egyedül a számítógépet nézhetjük meg (megjavították, de George nem akarja használni), és Nicoval beszélhetünk, tegyünk is így. Ha kimerítettük a témákat, Nico és André előállnak egy Egyiptom műholdas térképét tartalmazó DVD-vel, amit találtak, belökik a gépbe, és nekünk is megjelenik a képernyő. Vizsgáljuk meg a legújabb követ, a Psi Követ, és használjuk, George észreveszi, hogy a térkép egy része, a Nílus deltája hasonlít a kő szimbólumára, Nico erre zoomol egyet a térképen. Ez után az Omega Követ használjuk, amin a jel a Nílus egyik hajlatára hasonlít, és újabb zoom következik. Végül természetesen használjuk az Alpha Követ, erre ugyan nem hasonlít semmi, de hőseink rájönnek, hogy a képen látható sziklák pont a kövön látható jelet adnák ki, ha lenne még egy plusz kő, ergo annak képzeletbeli helyén lesz az Armillary.

GEORGE ÉS NICO EGYIPTOMBAN

George és Nico tehát elutazott Egyiptomba, az Armillary feltételezett helyéhez. Romok közt bujkálnak, és az, hogy itt van Susarro helikoptere, továbbá, hogy Susarro két embere plusz egy kutyája őriz egy barlangbejáratot, megerősíti azt, hogy hőseink jó helyen járnak. Tervük most sincs, Nico elindul lopakodva a romok között, mire véletlenül ledönt egy sziklát. A két őr eddig lustán álldogált az árnyékban, de a hang miatt az egyikünk járőrözésbe kezd, Niconak köszönhetően tehát George-dzsal nehezebb dolgunk lesz, miután megkapjuk az irányítást. Természetesen ismét *Metal Gear* jellegű lopakodós rész jön, ez egy kicsit nehezebb, mert csalóka, több helyen láthatatlan falba ütközünk, és egy határozottan barlangszerű képződménybe sem tudunk bemenni, ráadásul a kutya is érzékenyebb, igaz nem ugat egyből, ha észlel valamit, csak visszahívja a gazdáját, ez által kiszámíthatatlanabb az őr. Balra induljunk, az őr melletti fedezék elérése nem nehéz, ott viszont nagyon sokat lapítsunk, amíg igazán el nem távolodik az őr és a kutya, ekkor szaladjunk balra, felfele, el a nagy szikla mellett, aminek a bejáratát őrzi a másik őr, itt ütközhetünk többször láthatatlan falba, de ki lehet kerülni, így hamarosan odaérünk Nicohoz. Beszélhetünk vele, majd vizsgáljuk meg a szikla négyszögletes, szabályos, ajtóra hasonlító részét, és próbáljuk meg kinyitni. Nico valami írást vesz észre rajta, George el is olvassa, hogy a Nílus delta, az Alpha és az Omega van odaírva, kézzel azonban nem tudja kinyitni. Használjuk az emelőkart a falon, és George sikeresen kinyitja, a kőfal pedig régi faajtóként nyekeregve ki is tárul, tehát a kő dekoráció csak falból volt rajta, ez valójában egy rejtekajtó, amin menjünk is be.

Egy rövid átvezető jelenetet láthatunk, melyben Brúnó beindítja Susarro parancsára az ősi gépezetet, az Armillary-t Salamon Kulcsa segítségével, Flap is ott van, Petra nincs. Ez után ismét hőseinket láthatjuk, pontosabban nem láthatjuk, mert bezáródik mögöttük az ajtó, és teljes sötétség borul rájuk, ám egyszer csak ismét felgyullad valami fény. Egy elég nagy csarnokba kerülnek, körülöttük csontvázak, és megjelenik valami ősi, elfeledett technológia segítségével egy Anubis hologram, mely közli hőseinkkel (George angolul, Nico franciául érti a beszédet), hogy ha a nagy erőre szomjazva idejöttek, akkor két próbát kell kiállniuk, ezzel eltűnik. Beszélhetünk Nicoval, utána vizsgáljuk meg az előttünk levő, kör alakú ajtót, majd helyezzük bele az Alpha, az Omega és a Psi köveket ebben a sorrendben, és be is léphetünk az ajtón.

A következő teremben ismét előkerül Anubis hologramja, és egy irtózatosan hosszú tanmesét mesél el Horus-ról, ez legalább 4 percig tart, így képtelen voltam követni, annyira untam, mindenesetre valami olyasmiről volt szó, hogy Horus-nak úgy kellett átvinni a folyón pár embert, hogy azok ne támadhassák meg egymást, tehát amolyan kecskés és káposztás logikai feladatot vázol nekünk, csak sokkal hosszabbat. Ennek megoldásával kell bizonyítanunk, hogy nem csak felhatalmazásunk van a továbbhaladásra (a három kő által), de a bölcsességünk is megvan az elnyerhető hatalom méltó felhasználásához. Azért nem kell megijednünk a feladványtól, kábé általános iskola harmadik osztályban szoktak ilyenek előfordulni matekórán, ráadásul, ha Nicoval beszélünk, ő rövidebben is összefoglalja a szabályokat (mellesleg most is ugrathatjuk Petrával). A medence jobb oldalán három apró figura van, amiket át kell vitetnünk a vízben álló Horus-szal a bal oldalra legfeljebb hét fordulóval. A gyanúsítottat soha nem hagyhatjuk egyedül a fivérrel (nyilván az áldozat fivérével), ugyanígy a tanúval sem, amikor Horus nincs mellettük, Horus egyébként egyszerre csak egy figurát tud magával vinni. Használjuk a medence jobb oldalán a Panelt, vetessük fel a Gyilkost (Killer) Horus-szal, és vitessük át a túloldalra a Panelt választva, majd ismét a Panelt választva hívjuk vissza Horus-t üresen. Ez után vetessük fel vele a Fivért (Brother), vitessük át a túloldalra a Panellel, majd vetessük fel vele a Gyilkost (Killer) ismét, és a Panelt választva hozassuk vissza. Ez után vetessük fel a Tanút (Witness), vitessük át a túloldalra a Panel segítségével, majd hívjuk vissza Horus-t a Panellel üresen, vetessük fel vele a Gyilkost (Killer), és utoljára ezt a figurát is vitessük át a Panel használatával a túloldalra, ezzel meg is oldottuk a feladványt, mehetünk is tovább. Persze a Fivért (Brother) és a Tanút (Witness) fel is cserélhetjük.

Most már beérünk a központi terembe, az átvezető animációban láthatjuk, hogy Susarro hajtja Brúnót, hogy minél gyorsabban végezzen az ősi gépezet beállításával. Brúnó végez is, és közli, hogy 24 órán belül feltör a nagy Sárkány Energia, Susarro pont ezt várja. Hőseink halkan osonnak be a terembe, de Nico nem figyel, lazán elengedi a kőajtót, ami egy éles koppanással bezárul, George és Nico pedig ezáltal lebukik. Ismét egy gyors gombnyomós rész jön, Flap emeli a fegyverét, és ha nem nyomjuk meg gyorsan a megfelelő gombot, meghalunk. Ha jól csináltuk, akkor George valószínűleg valami csákánnyal (csákány ikon jelenik meg) megüti Flapet (azért valószínűleg, mert itt ismét nagyokat akadt nekem az animáció), majd ráugrik, a pisztoly pedig elrepül a terem közepére. Ez után ismét gyorsan kell gombot nyomnunk, ha lassúak vagyunk, Susarro veszi fel a fegyvert, és ez esetben is meghalunk; ha jól cselekszünk, George kirúgja a kalapos vénember kezéből a pisztolyt, ami ezúttal már elérhetetlen helyre repül. Ekkor Susarro a botjával elkezdi ütni George-dzsot, Nico azonban lovagja segítségére siet, Susarro nyakába ugrik, így akarja lebirkózni. Itt megint akadozott az animáció, így pontosan nem láttam mi történt, de úgy vettem ki, hogy Susarro lelökte magáról Nicot, George azonban ekkor már határozottan leütötte Susarrot, ekkor egyébként nekünk már nem kell beavatkoznunk az események menetébe. Hőseink és Brúnó fellélegeznek, George elmeséli, hogy hogyan találtuk meg a követ és az ide vezető utat, Brúnó pedig elmondja, hogy az energia 24 órán belül bárhol feltörhet a Sárkány Vonalak mentén, nem feltétlenül itt, de itt tudjuk meg a helyét. George és Nico éppen azon tanakodnak, hogy mi legyen a következő lépésük, és mit kezdjenek Susarroval, amikor – ahogy már számíthattunk rá – előkerül Petra egy fegyverrel a kezében. Susarro örül, hogy megmenekült, Petra azon kérdésére, hogy mit csináljon, közli a teendőét, hőseink meggyilkolását, ám ekkor meglepő fordulatként Petra kijelenti, hogy nem Susarrot kérdezte, ugyanis nem neki engedelmeskedik. Pár méterrel feljebb egy sziklán meg is jelenik az igazi és eredeti Nagymester, a szálakat hátulról irányító kámzsás főgonosz, aki régi ismerősünk az első részből, bár úgy tudtuk, hogy ott meghalt. A Nagymester villámokkal megöli Susarrot, pont úgy, mint ahogy az Uralkodó gyilkolt a *Jedi Visszatér*ben, majd Petra végleg beindítja a gépezetet, és mindketten lelépnek, hőseinket pedig bezárják a barlangba.

Megvizsgálhatjuk Susarro hulláját és az eszméletlen Flapet, de ezek nem visznek minket előre, és ha minden igaz az sem, ha Burnoval és Nicoval beszélünk mindenről, előhozhatjuk például a Nagymester gyenge pontjait, de Brúnó szerint – aki ugye jól ismeri – ilyenekkel nem rendelkezik. Vegyük ki a gépből Salamon Kulcsát, majd menjünk fel a hosszabb lépcsőn az emeletre, és induljuk el a galérián, hamarosan egy széttört falat találunk. George át akar menni rajta, mert azt hiszi az a kijárat, ám az oda helyezett robbanóanyag pont erre indul be, ismét gyorsan kell gombot nyomnunk, hogy George ne robbanjon fel, hanem vetődjön el az útból. A fél barlang összedől, de még mindig nincs kijárat, induljunk kijáratot keresni újra. A gépezet romjainál találunk egy nehezen észrevehető, tologatható kőtömböt, amit egy széles padlórepedésben tudunk mozgatni, továbbá az e feletti szinten, tehát a padlószinten is találunk kicsit odébb egy másik mozgatható követ. A két kő egy elég macerás tologatós-húzogatós (rengetegszer át is kell másznunk rajtuk, hogy a másik irányból folytathassuk a mozgatást) feladványt alkot, nehéznek nem nehéz, de rájönni nem könnyű, hogy hova kellene eljutnunk velük, ugyanakkor a magasabban mozgóval szinte állandóan láthatatlan falakba is ütközünk, ami felettébb idegesítő. Először az alsó követ mozgassuk ki a gép roncsai és a terem közepe közötti szakadékba, úgy, hogy hidat képezzen a terem két oldala között. Ez után a felsőt is mozgassuk ki a helyéről, toljuk és húzzuk felfele, majd jobbra, és toljuk át az alsó segítségével a jobb oldalra. A jobb oldalon (legalábbis abból a szögből nézve, amit a terem közepe táján történő matatáskor leggyakrabban mutat a kamera) Nico előtt kezdjük el felfele, a géproncs mellett hátratolni a felső követ, el a terem közepétől, majd ahol tudjuk, toljuk oldalra is a gép mögé a követ, egészen a szakadékig, és onnan még tovább hátra ütközésig. Ekkor az alsó követ mozgassuk be a szakadékban közvetlenül a felső mellé, majd az alsó követ ismét hídként használva húzzuk és toljuk vissza a felsőt a bal oldalra, ahol húzzuk és toljuk is el totál hátra ütközésig. A végén másszunk fel a felső kőre, másszunk még feljebb és még feljebb, és George meg is találta a kijáratot, amit a robbanás nyitott, igaz ez még nem vezet ki az egész barlangból, csak ebből a teremből, vissza a vizes feladványhoz. Mielőtt Brúnó és Nico is elindulna George után, Nico észreveszi, hogy a terem közepén a pörgő földgömb megállt, és a kristálytű Anglia déli részén állapodott meg, tehát ott fog feltörni a nagy energia, Brúnó egyből tudja is, hogy hol az a pont: természetesen Glastonbury-ben.

A szomszédos teremben az Anubis hologram teljesen meghibásodott, össze-vissza mondja a mondatait, néha meg is akad. A lehetőségeink elég szűkösek, csak Brúnóval és Nicoval beszélhetünk, de ez sem visz minket előbbre, a beszélgetésen kívül csak a fejtörőgépet indíthatjuk még be (az Anubis hologram is használhatatlan, átmegyünk rajta, mint minden rendes hologramon). Ez utóbbi cselekedetünkkor Nico nagy pánikban tör ki, mivel ugye már megcsináltuk a hét mozgatást korábban, most a nyolcadik az életünkbe kerülne, Nico pedig nem engedi, hogy George feláldozza magát. Amíg hőseink civódnak, Brúnó veszi kezelésbe a gépet, ő sem lát más kiutat, és mivel ő is felelős a kalamajkáért, mint egykori Új Templomos, úgy érzi, neki kell feláldoznia magát. Beindítja a gépet, ekkor ismét normálisan kezd el működni az Anubis hologram, közli, hogy Brúnó elbukott a próbán, vagy azonnal távozik, vagy meghal. Ekkor kinyílik a bejárat, George és Nico távoznak, Brúnó pedig valamiért – nyilván a bűntudat miatt – nem él a lehetőséggel, végül Anubis le is fejezi a bárdjával, ugyanis arra a pillanatra a hologram materializálódik. Természetesen mindez hosszú, megrendítő jelenetben pereg le a szemünk előtt, a drámai hatást már csak Stohl Buci jól ismert színpadias kiabálása tudná tovább fokozni: „Ilyen még nem volt a magyar televíziózás történetében”, hehehe.

GEORGE ÉS NICO GLASTONBURY-BEN

A következő jelenetben George és Nico Harry új repülőgépén utazik Anglia felé, Harry ezúttal egy jó stabil gépet vásárolt, amit be is biztosított. A leszállás most sem zökkenőmentes, Glastonbury környékén hatalmas vihar tombol, a várost is nagyrészt elöntötte az árvíz, egészen a főutcáig húzódik a tenger, és ott vége szakad. Harry a vízben landol, és pont a kocsma előtt áll meg, ahonnan kijön az ezredes, aki régi barátként és a lánya (a hippi Tristramtől való) megmentőjeként üdvözli George-ot, el is újságolja, hogy a lánya a kocsmában dolgozik, és már ő is ott lakik (nyilván, mert szeret italozni is, meg a házát is valószínűleg elvitte az ár). Meg is hívja George-ot egy vagy néhány italra, hősünk azonban kénytelen egyelőre elutasítani az invitációt, hiszen sürgősen meg kell mentenie először a világot. Harry azért csatlakozik az ezredesékhez, az ezredes pedig rögtön meg is próbálja összeboronálni a lányával.

Egyedül maradunk az utcán a zuhogó esőben Nicoval, megvizsgálhatunk pár dolgot (a kocsmaajtót, Madame Zazie és Tristram ajtaját, a gépet és az utcát lezáró blokádot), de ezek éppoly haszontalanok, mint a Nicoval folytatható beszélgetés. Menjünk be az utca túlsó végén a blokádnál az egyetlen leágazó területre, egy épületek közötti belső udvarba, és kapásból láthatjuk, hogy ez egy ládás mászóka és egy ládatologatós fejtörő egyben. Rengeteg tolható ládát láthatunk, négyet a földön, egyet magasabban és hármat egymáson egy oszlopban. A jobb oldali három alsó közül két ládát (bármelyiket) toljunk be a magányosan magasabban levő láda alá sorban. Így a két láda segítségével (ez egyikre állunk, a másik arra való, hogy húzásnál legyen mire lépnünk) húzzuk le az egyik ládára a magasabban levőt. Ez után a jobb oldali ládákat úgy helyezzük el, hogy a most megépítet torony mellett balra legyen mindkét láda (természetesen ehhez némi tologatásra, húzogatásra és pár átmászásra is szükség van), majd ahogy már megszokhattuk, jobbról, a talajról is el tudjuk tolni balra a tornyozott ládák közül a felsőt (ilyen nincs a *Tomb Raider*-ben, hehe). Így toljuk a bal oldali megmozgatott ládánk tetejére a felső ládát, majd e mellé a bal legszélső talajon levő ládát húzzuk és toljuk be (ehhez már nagyobb *Soko-ban*-os gyakorlat kell, kicsit feljebb kell tolnunk, hogy jobbról eggyel jobbra húzhassuk, és vissza letolhassuk, ahova kell), amit a fenti instrukciók alapján még nem mozgattunk, és természetesen erre toljuk át az eddig mozgatott felső ládát. Most már van lehetőségünk rá, hogy a jobb oldali három talajszinten levő ládát is átjátsszuk a bal oldalra, ismét elég sok *Soko-ban*-os ügyeskedéssel, sőt erre szükségünk is van. Az egyiket mozgassuk be oda, ahol a bal oldali alsó eredetileg volt, közvetlenül a falon tátongó lyuk alá, amit el akarunk érni, a másikat közvetlenül e fölé, az imént épített építményünktől balra toljuk be, a harmadikat pedig e mellé toljuk jobbról. Most a jobb oldali alsóról toljuk balra a felsőt, majd bármelyik jobb oldali alsót mozgassuk a most épített magasabb építményünk fölé, és annak tetejéről toljuk lefele, be a végső helyére a sokat mozgatott felső ládánkat. Most másszunk fel erre a magasabb ládára, erről a jobb oldali még magasabbra, amiről másszunk le jobbra a falra, és amit toljunk meg balra, a sokat mozgatott ládánkra. Így a nagy nehezen megépített háromládás tornyunk tetejéről végre felmászhatunk a repedésbe, és mehetünk tovább.

George és Nico átmásznak a falon, majd elindulnak a dombon felfelé, először Petra állja az útjukat (Nico vállalja, hogy lerendezi a feslett nőszemélyt, ennél persze ő sokkal erősebben, nyomdafestéket nem tűrőn fogalmaz, hehe), ez után George még feljebb kaptat, és beéri a Nagymestert is. A Nagymester felett tombol az ég, majd meg is történik, amire számított, elkezd az energia örvényleni körülötte, ő maga pedig elkezd átváltozni, ami ellen George semmit nem tehet. A Nagymesterből egy hatalmas, ördögi kutyaszerűség lett, nyilván nem így kívánta a halhatatlanságot, ezért tombolni kezd, felreped a talaj sokhelyütt, összedől a domb tetején álló torony is, George pedig beleesik egy szakadékba. Egy furcsa helyen kapjuk meg az irányítást a föld alatt, Artúr király és az Excalibur végső nyughelyénél. Megvizsgálhatjuk Artúrt, ennek haszna nincs, de George viccesen megjegyzi, hogy abból következően, hogy Artúr is meghalt, talán számára sem hoz semmi jót az, hogy lovaggá ütötték. Ez után vizsgáljuk meg a kardot és a követ, amibe a kard beszorult, majd használjuk Salamon Kulcsát a kövön, ekkor a kard energiával telik meg, és végre felvehetjük egy látványos jelenet keretében.

A következő jelenetben ismét fent vagyunk a talajon, szemben (bár viszonylag távol) a most már kifejlett Nagymester-sárkánnyal, ami, vagy aki jó nagy tűzgolyókat köpköd felénk. Gyorsan szaladjunk ki a tűzgolyók útjából, ekkor azok elégetnek egy kisebb erdőt mögöttünk, ahol Nico és Petra verekedett. Szlalomozva a tűzgolyók elől (gyakran csőstül jönnek) és a kis romok között (vigyázat, a sárkányhoz legközelebbi mögött időnként eltalál minket a tűzgolyó) jussunk el a sárkányig, ahol már csak rá kell nyomnunk a megjelenő kard ikonra, és megnyerjük a játékot. Ekkor George először a szörny pofáját döfi át, majd elnyisszantja a torkát, a sárkány erre átváltozik üveggé vagy kristállyá, és végül szétrobban. George odaszalad a letarolt erdőhöz, ahol Nico szerencsére épségben – igaz kissé azért kormosan – kerül elő, és elmondja, hogy a tűzgolyó csak Petrát találta el, bár az ő hulláját sem találják hőseink, így elképzelhető, hogy ő is túlélte a lángokat. Végül George és Nico hazafelé – vagy legalábbis a kocsma felé – veszik útjukat, George még bedobja a kardot a tóba, ahonnan ugye az Artúr legenda szerint a vízitündérnek kellene kiemelkednie érte, ám ez nem következik be, Nico meg is dorgálja barátját, hogy felnőtt fejjel még mindig hisz a mesékben, hehe. Jön a stáblista, majd a végén valóban kinyúl valami a víz alól a kardért. A stáblista után engedjük menteni a játékot, így az Extras menüpont másik galériája is megnyílik, mint ahogy azt a cikkben is írtam, nagyon látványos koncepciós rajzokat tekinthetünk meg ott. Ennyi volt tehát George és Nico legújabb, remélem nem utolsó kalandja, ami nekem személy szerint nagyon bejött, igaz a korábbiak is.

Credo


SQUARESOFT
SY® X-2


BOSCH
MICHELIN
HELIN
namco®

BILBÓ ÉS A DRÁGASZÁG

Most, hogy a világ nagyobb része lázban ég a király visszatérésétől (nem jehova tanúi aspektusban), időszerűvé is vált Zsákos Bilbó rivaldafénybe tuszkolása, egyelőre csak játék szintjén. Persze a Babóból lesz film is, legalábbis úgy emlékszem a The Hobbitot így fordította le valamelyik műértő szaktekintély hajdanán, amikor a könyvet kiadták itthon, de addig is a 15 év alattiak már nyomhatják is Bilbó ifjúkori előjátékát. Illetve, a game alcíme az, hogy „The prelude of the LOTR", nem pedig a hobbitszex rejtelmeit készülünk kielemezni.

A történet szerint Gandalf kéri fel kis barátját, hogy segítsen a törpéknek egy bizonyos sárkány ellen, és ezt az utat kell végigjárnunk adventure stílusban. Így most nem a harc kerül az előtérbe, mint a két „nagy" EA-s LOTR játékban, hanem a mászkálás, beszélgetés, feladatmegoldás és gyűjtögetés. Igen, ez sem egy szerepjáték, amit pedig annyian várnak, de véleményem szerint egy *jó* feldolgozás kb. olyan szintű melót igényel, mint a film, és vagy nem mernek hozzányúlni a fejlesztők, vagy pedig nincs pénzük a jogdíjakra. Nekem mondjuk tetszett a harcolásos eksöngém is, de többen húzogatták tőle a szájukat. Nah, ezek a húzogatós emberek most akkor nézzék meg Bilbó játékát, és utána könnyes szemmel fognak visszatérni Aragorn ujjzsibbasztó vezérléséhez a hentelős verzióban. Na jó, nem olyan kaki, de tényleg csak kemény gyűjtők vegyék meg, vagy aki megfelelően fiatalkorú gyermekkel rendelkezik, és hajlandó neki segíteni az angol szöveg megfelelő értelmezésében.

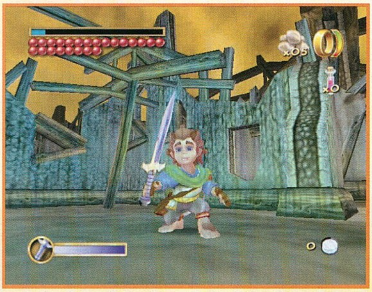


EGY BILBÓ MIND FELETT

Martin (hogy elmúlt neki a GVM-es Gandalf skizofréniája, figyelitek?) azzal a megjegyzéssel adta oda a játékot, hogy jó gagyi, lehet savazni rá szépet. Hm, az első benyomásaim tényleg nem voltak túl pozitívak, mert a kezdőpálya amolyan hentelés, csak kicsiben. Az történt ugyanis, hogy a kalandokra valahogy nem túl fogékony Bilbó ijedtében elájul, amikor Gandalf utasítja a törpökkel való kooperációra és még goblinokat meg orkokat is említ, mint esetleges ellenfeleket az út során. Álmában a hobbit pedig ilyen lényekkel csatázgat, akik az embereket támadták meg, de ez csupán betanító rész a kezelés megszokásához és a harchoz. Háromféle fegyverünk lehet: egy bot, a kéken világító kard (Fullánk – ismerős?) és kövek a zsebünkben, dobálás céljára. A támadás a Négyzet gomb nyomogatásából áll, amit lehet kombinálni az ugrással is, amit ha a karddal végzünk, akkor extra sebzést eredményezve némely ellenfél pajzsát is áttöri. A másik támadási mód a gomb lenyomva tartásával kivitelezhető pörgős attack, de ez vagy az ugrásos is csak akkor eredményes, ha a fegyver kék töltésjelzője teljesen megtelt. Ezt szerencsére magától teszi meg, nem kell nekünk elősegítenünk mindenféle dolgok összeszedegetésével. A kődobálást sem vaktában teszi Bilbó, hanem a feje felett háromszög jelet viselő ellenség az aktuális célpont. A célozgatást manuális módon is megtehetjük viszont, mert az R1-gyel váll feletti nézetben kapunk egy célkeresztet, aminek a közepén lévő pötty színe jelzi, hogy mennyire lenne sikeres a dobás. Kavicsokat hajigálni nem csak a gaz ellenségekre kell, hanem esetleg tárgyakra is, azok megszerzése céljából. Ilyen rögtön a három alma az első igazi pályán, Hobbitfalván. Itt már életbe lép az emlegetett gyűjtögetés is, amivel bátorságpontjaink gyarapításával újabb életerő pontokat kapunk (mászkáljunk a bokrok, növények között is, mert sok ilyen van elrejtve bennük), illetve ezüstpénzek szedésével többféle cuccot tudunk vásárolni a pályavégi kereskedő képernyőn. Az áruválaszték igen szegényes volt mondjuk az elsőnél, ráadásul durva árakkal, mert volt vagy 70 pénzem, de egy kőtartó tarisznya kapacitásnövelő (maximum 10db kő hurcolható addig egyszerre) vagy orvosságos ládika 500, míg egy plusz életerő pont 2000 érmét kóstált. A nálunk lévő cuccokról egy korrekt kis inventory képernyő ad tájékoztatást, és ugyanitt olvashatjuk el feladataink listáját is, amiket általában menet közben kapunk meg, ahogy beszélgetünk egyes NPC-kkel. A questek négyzettel, illetve rombusszal való jelölése pedig kötelező, vagy a lehetséges, de csak jutalmat adó mivoltukat hivatott jelezni.







MISSZIÓK

Kötelező dolog pl. a törpökkel találkozni, de előtte a hídjavító embernek elhozni a vízesés fölött ácsorgó fiától a kalapácsot, meg három doboz szöget a malomból az azokat rejtő köcsögök szétverésével. Négy gyerekhez érve közben azok bújócskát akarnak velünk játszani, vagyis eltűnésük után meg kell keresni őket szépen (az egyikhez ugorjatok fel a malom vízikerekére és onnan a padlástérbe). A híd másik oldalán aztán jópofa málháslovak társaságában megleljük útitársainkat is, de érdemes indulás előtt az összes feladatot megcsinálni, mert minek siessen úgy az ember. Például kinyithatjuk a zöldséges lány ládáit is, amik időre történő reflexjátékot jelentenek, és az egyiknél még csak egyet, de a másiknál már kettőt kell teljesíteni (a képernyő nagyságából ítélve vannak nehezebb, több záras cuccok is). Bilbó még tárgyakat is tud tologatni, de a lényeg az, hogy amin megjelenik a Négyzet jel, azzal mindig lehet csinálni valamit. Bilbónk utolsó említésre méltó tulajdonsága a lopakodás (L1), amivel a sövény útvesztőben és a csirkeólban kell operálni, utóbbinál nem lépve a világosabb deszkákra mert bepánikolnak a csirkék, és a hosszabb távolságok átugrása a bot segítségével (futás, L1 majd X).

ÉRTÉKELÉS

Grafikai téren elismerem, félig-meddig igaza volt Martinnak, mert a világ kissé gyerekes és egyszerű, de hát pont nekik készült a game. A kezdésnél az álom tényleg nem valami jó helyszín, kevés tereptárggyal, fakó és szegényes környezettel, de Hobbitfalva már szép, színes táj, bár előbb Bilbó rendesen berendezett lakásában mászkálhatunk a botos ládát keresgélve. Kint pedig napsütés, virágok, bogárka rajok, zöldellő fák és kapirgáló csirkék várják a kalandort a többi falubéli társaságában, félpercenként ismétlődő uncsi ír népzenével és madárcsicsergéssel aláfestve. A falut kettészelő, rohanó kis patak vízén egész jó textúra fogadott, de a vízeséses tavacska felszínén már sokkal látványosabb, csillogós és nézőpont szerint tükröződős a felszín! A kamera csak néha nem bírja a sok látnivalót, és van pár rondán a semmiből előtűnő objektum is, de ez a játék célcsoportját nem hiszem, hogy zavarni fogja. A második pálya komorabb és sötétebb, esik az eső és hideg is van, mert az egyik törpének valami vegetációt kell begyűjteni ellene, amiért igen veszélyes farkasokkal és húsevő növényekkel is meg kell már küzdenünk. Aranyos, egyszerű és kezelhető a Hobbit, ha megvan az első, hasonló LOTR játék (Fellowship ot R Frodóval), akkor tégy egy próbát ezzel is.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Oh Dzson, hát most miért engem áztatsz? Nem mondom én, hogy ez egy kaki game, de ennél azért többet is ki lehetett volna hozni belőle. Hiszen a könyvet olyan szépen megírta Tolkien bácsi, hogy csak egy ügyes kis körítést kellett volna csinálni hozzá – ami csak félig sikerült. Elég jó a 6 pont? Szerintem nem. Egyszer mondjuk mindenképpen érdemes végigjátszani, főleg azoknak, akik még nem olvasták a Babót – hátha utána kedvet kapnak hozzá!

THE HOBBIT

SIERRA

MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (373KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ bilbó és a gyűrű előtörténete
× jobb grafika és komolyabb játékmenet illetné

6 pont

POFOZÓGÉPEK XXL MÉRETBEN

Astérix & Obélix XXL

Gyerekkoromban nagyon nagy szám volt a franciahonban kitalált páros szerepléssével készült képregény, ami megdobogtatta minden kissrác szívét. Nem mondhatni, hogy én nem szerettem olvasgatni a kis szőke, meg a nagy duci kalandjait, de aztán az idő múlásával egyre kevesebbet foglalkoztam velük. A történetből készített film első része nem nagyon tetszett, a másodikra meg már be sem mentem a moziba. Ebből a bevezetőből talán látszik, hogy nem vagyok hatalmas ra-

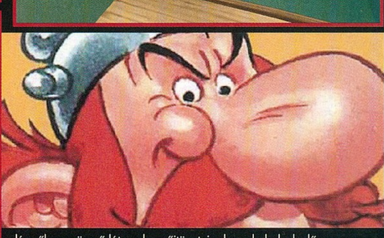












jongója a párosnak, még akkor sem, ha régen kedveltem őket valamennyire. Amikor boltunkba megérkezett az XXL elnevezésű játék, nem is nagyon foglalkoztam vele. Mondjuk más sem. Aztán bejött egy házaspár, hogy a gyereküknek kellene egy játék karácsonyra, és belenéznének ebbe a programba. Elindítottam, pár percig mutogattam nekik, majd megbeszéltük, hogy egész aranyos kis ökörségről van szó. El is vitték. Utána megint hanyagoltam a témát, egészen addig, míg Martintól meg nem kaptam a tesztet. Beraktam a lemezt a gépbe, ami egyből fel is pörgött, azután megmutatkozott az ATARI felirat, meg a nyitóképernyő. Ez utóbbin úgy repkedtek a rómaiak, mint szilveszterkor Erzsébeten a rakéták, petárdák az ablakokból...így rá kellett jönnöm, nem egyszerű ökörséggel állok szemben, ebből még valami jó is kisülhet. Bemutatót azonban hiába is vártam, a szárnyak nélkül repkedő katonák ordításától pedig már kezdett megfájdulni a fejem, így nyomtam egy Startot, hogy végre elkezdődhessen az akció... Remek. Harcra fel!

„ÉG A VÁROS, ÉG A HÁZ IS..."

Menüben semmi érdekes, mehet az új játék. A zene valami durva jó és a grafikával sincsenek bajok. A falun kívül eltűnik a hírhedt páros kutyája, Asterix pedig keresésére indul. A szakadó esőben szörnyű látványra figyel fel...ég a kis városka! Minden lángokban áll, a rómaiak pedig nyüzsögnek a környéken. Ezt egy kis furcsa fazon is elmondja nekünk, aki segíteni szeretne nekünk, de ehhez tennünk is kell valamit. Cél: szerezni harmincat a katonákból is kiverhető, de itt-ott is található kék sisak-szimbólumokból. A harc egyszerű, tudunk ütni, valamint a féláljult katonákat meg is pörgethetjük. Ezzel a mozdulattal a körülöttünk állókat is pusztítjuk, valamint a markunkban szorított delikvenst is. Életerőnket a bal oldali felső sarokban látható pajzsok mutatják. A sebesülések okozta hiányt a nagy vadkan csülkökkel pótolhatod. Ezeket a tébláboló állatokból is kinyerheted, de sokszor a mindenhol megtalálható ládákból is szerezhetsz sonkácskát. Egyébként ezeket a dobozokat is érdemes mindig szétcsapni, mert ezekből lehet rengeteg ikont előkaparni. A későbbiekben lesznek fémládák is, azokat csak a hatalmas hasú, kettesszámú játékossal (Obi) lehet szétcsapni. Ebből következik: időnként vele is lehetünk, csak bele kell állni a kéken világító kék körbe. Emblémákból nem csak a sisakokat lehet begyűjtögetni, ahogy haladunk előre, egyre több fajtával futhatunk össze. Persze ezekből lesz ritkább is, amit csak komoly keresgéléssel lehet elérni, de a katonai fejdísz mindenhol beszerezhető. Ezekből tudsz majd vásárolgatni is a kis bódéknál. A harcosok először csak páran jönnek ellened, de később lesz vezér is...ami már komolyabb meló (leverésben), valamint pajzstól pajzsig tartó katonasor, akiket kicsit nehezebb lesz legyőzni. Már akkor, ha nincs különleges ital a közelben. Ezeket felvéve ugyanis sokkal gyorsabb, erősebb leszel (látványos dolog ez az izmosodás). Egyéb lehetőségként még ott van a kutyus is, miután megtaláltátok, mivel őt is rá lehet küldeni az ellenfelekre. A folyamatosan védekezőknél pont ő a megfelelő gyógymód, mivel hátulról támad. Így a védekezés irányodba abbamarad, és már lehet is kupán vágni a fickót. Menteni a druidánál lehet, vagy a pálya végén. A kapott térképen juthatsz idővel előre, így bejárva a fél világot. Időnként különböző eszközöket is használhatsz, ilyen például az ágyú, amivel a felállított torlaszt tüntetheted el, a nagy kőkocka, amivel magasabb helyekre juthatsz el (vagy el kell húzni az alagút elől), vagy akár a fáklya, amivel a lőszeres hordót robbanthatod.

MARTIN BELESZÓL!

Borzalmasan hiányoltam a játékból a kétjátékos módot. Szerintem ordít érte. Nagyon jó lenne, ha a legtöbb ismert „Asterix" szereplő közül lehetne tetszés szerint választani és úgy gyakni a rómaiakat. De ettől függetlenül egy laza menetet mindenképpen megér, mert nem rossz!

JOBB EGYENES, BAL HOROG...NÉZD A RÓMAI HOGY FOROG

Hmmm...nem nehéz megosztanom a véleményem veletek. Tetszik a játék, kellemes csalódás. Igazából egy klasszikus akció/platform cuccal állunk szemben, amiben nagyszerűen felhasználták a franciák két „szuperhősét". A grafika kellemes, a képfrissítés folyamatos. A megjelenítéssel tehát semmi probléma. Nem ez a Sony masina legszebbje, de legalább megfelelő munkát végeztek a fejlesztők. A képi világ hozza a képregény hangulatát, ráadásul a mozgások is úgy működnek, ahogy azt a nyomtatott változatban megszokhattuk. Egyébiránt a kezelés/irányíthatóság is pont megfelelő. A kamera elég jól követ minket, de akár manuálisan is állíthatunk rajta. Nincsenek szörnyen nehéz részek, a játékmenet mégsem lett túl egyszerű, könnyű, vagy unalmas. Amíg le nem nyomtuk a programot, el leszünk vele. Mivel ez főleg gyerekeknek készült, előfordulhat a többszöri végigjátszás. Kísérletező felnőtteknek is ajánlható, de nekik már nem tudom garantálni a második nekifutást. A közepes szavatosság tehát inkább a kölyköknek szól. Egy a baj vele, nem lehet ketten játszani...bár ezeknél a háromdimenziós platform cuccoknál nem is nagyon szokott lenni többjátékos funkció. Zeneileg, mint azt már említettem, nagyszerű minőséggel állunk szemben. Dinamikus, változatos. A hangulat pedig remek, de ezt már gondolom kitaláltátok. Kevés logika, sok akció, jó ugrálós részek, gyűjtögetés. Önfeledt szórakozás. Nem egy nagy újdonság a játék, de pont ideális, amennyiben a stíluson belül szeretnétek valami jó játékot. Csak ajánlani tudom...főleg a vásárlási szándékkal megáldott szülőknek, akik a csemetéknek szeretnének vinni valami újdonságot. Főleg, hogy igazi halál, vagy vér sincs benne.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



ASTÉRIX & OBÉLIX XXL

ATARI

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (349KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jópofa akció/platform a közismert szereplőkkel
× nem okoz meglepetéseket

7.5 pont

FINAL FANTASY X-2

Azt hiszem, soha nem voltam még ennyire nehéz helyzetben, mint amelybe a Final Fantasy X-2 taszított... A játékot ugyanis *hihetetlen kettőség* jellemzi; egyfelől vannak benne nagyon *jó dolgok*, másrészt *gyalázatosak* is. Egyszerre kedvelem és utálom ezt az anyagot, úgyhogy nagyon nehéz véleményt formálnom róla!

Azt hiszem kezdjük a tesztet az elején, azaz ugorjunk vissza két évet. Mikor végigjátszottam az FFX-et, beláttam, hogy egy nagyszerű és igazán színvonalas játékot hoztak össze a programozói. A történet lenyűgöző volt, a vége pedig szenzációs, hisz Tidus előtt még soha nem fordult elő, hogy egy főszereplő meghaljon... Mindez a szerelmi szállal vegyítve – mmmmm, megismételhetetlen melankolikus hangulatot adott a programnak! A stuff megjelenése után nem sokkal jött a bejelentés, hogy elkészítik a folytatást. Az ötlet miatt, hogy a tizedik résznek egy második részt csinálnak, kezdetben hideg szkeptikussággal vártam a cuccot, kicsit erőltetett dolognak tűnt. Aztán hónapok alatt ez lassan enyhülni kezdett és átcsapott egyre fokozódó, izgatott várakozásba. Így mikor hazavittem, már nagyon kíváncsi voltam, hogy milyen is lett.

Az első 3 óra játék kínszenvedés volt és hatalmas nagy csalódás. Aztán azt vettem észre, hogy egyre inkább tetszik a program, bizony vannak nagyszerű elemei. Most ezt adjátok össze! Egy játék, melyet egyszerre lehetne sárba tiporni és a mennyekbe emelni, mert mind a kettőt megérdemelné. És most nekem ezt kell megtennem...

ÚJRA SPIRÁN

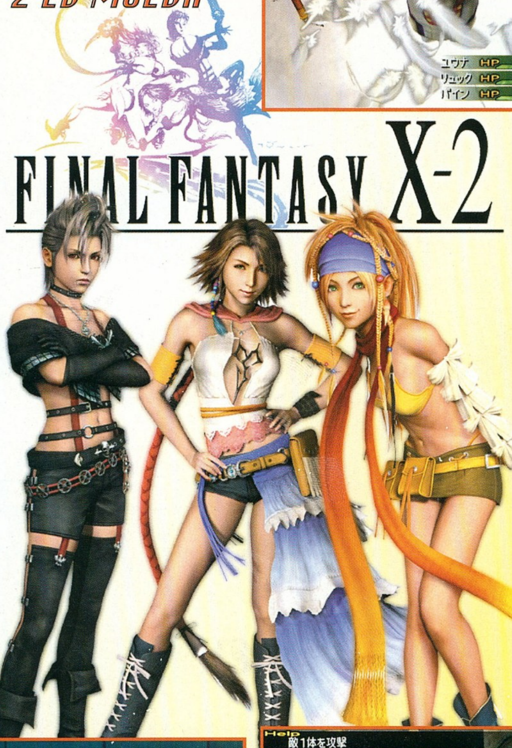
Az FF sorozatot eddig mindig az a felállás jellemezte, hogy részek nem voltak folytatásai egymásnak. Ez azért bizonyult hasznosnak, mert így a készítők rákényszerültek, hogy mindig valami gyökeresen újat alkossanak. Talán ez volt az ok, ami nem engedte, hogy a sorozat ellaposodjon. Az persze egy más kérdés, hogy az állandó újítási kényszer hatása alatt születtek erőltetett dolgok is, lásd pl. az FFIX-et. A lényeg, hogy eddig az összes FF rész történetét oly módon zárták le, hogy gyakorlatilag egyiket sem lehetne folytatni. Ezért volt számomra meglepő, hogy először az FF sorozat történetében, elkészítették a X. rész folytatását.

Pedig maga az alaptörténet meglehetősen ügyes! Arról van ugyanis szó, hogy Tidus halála után a világot megmentő csapat szétszéled, hogy visszatérjenek a polgári életükbe. Igen ám, de ekkor Kimahri váratlan dologra bukkan. Egy olyan Sphere-t talál, melynek láttán egyből Yunára gondol és továbbítja neki az értékes kristályt. A Sphere-ben ugyanis egy olyan videó található, melyben egy Tidus-hoz hasonló embert láthatunk, amint egy ketrecbe bezárva ordibál. (Ezt a videót egyébként csak a japánok láthatták eddig, ugyanis a FFX International végére tették csak be. Mint bizonyára tudjátok, az FFX International jelent meg végül Európában – ezért nem írtam pld. a Dark Aeonokról, hisz ők az én általam tesztelt amerikai változatban még nem voltak benne. Sajnos azonban az említett bejátszást az európai változat végéről lehagyták.)

Ezt a videót végül is a FFX-2-ben megnézhetjük már a játék legelején, mégis, a történet kezdetén kicsit értetlenül álltam, hogy mi is történt – egyébként két év telt el az előző rész óta. A videó hatására Yuna elhatározza, hogy ezentúl Sphere Hunter lesz. Több ilyen csapat is működik a bolygón, melyek feladata, hogy Sphere-ket találjanak a világ legelrejtettebb pontjain és ezzel még jobban feltárják Spira múltját, és nem utolsó sorban meggazdagodjanak. Sin pusztulása után egyébként is megszaporodnak ezek a kincsvadász csapatok. Yuna is csatlakozik egyhez, Rikkuval együtt. Hozzájuk jön még egy új hölgy, Pain. Ők hárman tehát a főhősök, és szerencsére nem kell gyalog mászkálniuk mert rendelkezésükre áll a Celsius, egy hatalmas repülő. Yuna egyre több Sphere-t talál, melyekből megbizonyosodik, hogy valóban Tidust látja – vagy egy hozzá hasonló személyt –, ráadásul furcsa álmok is gyötörni kezdik. Hamarosan az is kiderül, hogy egy új veszedelem fenyegeti Spirát, egy halálos fegyver, Vegnegun, melyet még évszázadokkal ezelőtt építettek, és akár a világ elpusztítására is képes, ha rossz kezekbe kerül. Rossz kezek meg mindig akadnak... Innen tehát rajtunk, illetve hát megint Yunán múlik a világ sorsa. És hogy Tidust láthatja-e valaha? Ez már rajtad, játékoson múlik. :)

2 ÉV MÚLVA





Boncolgassuk akkor egy kicsit a sztorit és a szereplőket. Először is jó látni, hogy két év múltán mi történt a régi főhősökkel, élvezet felkeresni a régi helyeket. Maga a történet azonban hihetetlen hullámvölgyeket produkál. Sokszor a megszokott módon mély, érzelemmel teljes, jól átélhető, együtt nevetünk és sírunk a szereplőkkel. Máskor azonban rendkívül komolytalan, sőt, olyan logikai bukásokat produkál, mely az egész játékot magával húzza. Például miért nem hallottunk Vegnegunról az előző részben akárcsak egy szót sem? Hisz ha tényleg olyan erős lenne, be lehetett volna vetni Sin ellen. Ahhoz képest, hogy csak két év telt el, túlságosan sok az új dolog, az új szereplő, akik a tizedik részben még sehol sem voltak. És ez kétségessé teszi a két rész közötti kohéziót, azaz összetartó erőt. És a sok „miértre" sajnos a válasz kiábrándító: túlságosan érezni, hogy a sztorit csak utólag varrták hozzá a X.-hez. Ezért kicsit erőltetettnek hat a program. Még az a szerencse, hogy a történet még így is eléggé érdekes ahhoz, hogy lekösse az embert, még akkor is, ha színvonalban az FF eddigi részeihez képest igencsak „lent" található. Csak ne lenne ennyire komolytalan néha...

Most pedig térjünk rá a legrosszabbra, mivel még nem szóltam a karakterekről. Az egész játékban nincs egy olyan főhős, akivel igazán azonosulni tudnánk, akinél valóban úgy érezhetjük, hogy belebújtunk a bőrébe – mint eddig valamennyi részben. Yuna nem ilyen, egyszerűen nem főszereplő alkat. És nem azzal van a bajom, hogy nő, hisz a FFVI kedves karaktere, Terra is nő volt. Már alapállapotban is alkalmatlan lett volna Yuna főhősnek, de ahogy végül a játékba került, az sokkal rosszabb. A forgatókönyvírók elkövették a legnagyobb szentségtörést, amit csak lehetett. Nevezetesen teljesen „átalakították" Yuna külső és belső tulajdonságait. Az előző részben ugye egy szerény, csöndes, szende, szűzies lányt ismerhetünk meg, egyházi nővérruhában. És most? Az elmúlt két év alatt Yunából egy durva, káromkodó, hangoskodó, vagány csaj lett, aki mindenáron hasonlítani akar Rikkura. Ennek következtében néha olyan infantilis, butácska, és már-már idióta viselkedést produkál, mint egy 13 éves csitri, akinek életében először érkezik meg valami fontos dolog. Ez Rikkunak nagyon jól állt és tetszett is, Yunánál már nem. Amikor pedig a játék elején Tidus miatt érzett féltékenységében visítani kezd, mint egy kismalac, na, az az FF sorozat mélypontja (a butácska ugrándozásáról és fülsértő sikítozásairól már nem is beszélve). A cuccáról ne is beszéljünk, hisz a nővérruha már a múlté, az új felszerelésében akár az utcasarokra is kiállhatna. Nem beszélve a Lara Croftra hajazó két pisztolyról és lövöldözős stílusáról – aminek egyébként az a meglehetősen sánta magyarázata, hogy Sin pusztulásával az aeonok is eltűntek, így Yuna többet nem tud idézni.

Ha egy szereplőt megismerek – lásd Yuna a FFX-ben – kialakul róla bennem egy külső és belső kép, melyhez azután kötni fogom őt. Ilyenkor meghasonlottsághoz hasonló érzést vált ki az emberből, ha a folytatásban az a szereplő teljes átalakuláson megy át, tulajdonképpen egy másik embert kell látnunk. Ez kiábrándító! Hogy Yunánál maradjunk, kb. olyan a változás, mintha Teréz anyát látnánk mélydekoltázsos bőrcuccban feszítve, shotgunnal a kezében, ahogy kincseket keres valahol Albániában. Szóval a szereplőgárda nagyon gyenge, nincs egy igazi karakteres szereplő sem. Hol van egy Tidus? Hol van egy Auron? Merre egy Jechthez hasonló megtört személyiség? Sehol egy Seymour-féle világmegváltó gonosz? Van helyettük Nooj, akinél kérdés – és ez nem is tisztázódik igazán –, hogy gonosz-e vagy sem, vagy ott van Leblanc, aki pedig egy idióta – talán csak a társai közül Logos az igazán jó fej. Van ugyan egy Pain, aki a szokásos „keveset beszélek és hűvös a természetem"-féle irányvonalat követi, de ő pedig kísértetiesen emlékeztet Lulura, mind külsőleg, mind belsőleg. A forgatókönyvírók elszégyellhetik magukat, mert *gyalázat*, hogy mit műveltek a játék karaktereivel. Esküszöm, néhány elvakult FF rajongó is jobb szereplőket talált volna ki ezeknél. A másik dolog, amit utáltam, az a három főszereplő leányzó pózolása volt. A feladatok többsége előtt és után, állandóan teátrális beállásokkal fárasztanak minket, melyek egyébként véleményem szerint leginkább az ütődött *Charlie angyalait* idézik. Egy ilyen amerikai baromság nem méltó a FF-hez – vajon ezt nem vették észre a japánok? Mellesleg, ha hímsoviniszta lennék (de nem vagyok az), akkor azt is megjegyezném, hogy kizárólag nők a főszereplők, ami lehet, hogy nem mindenkinek fog tetszeni.





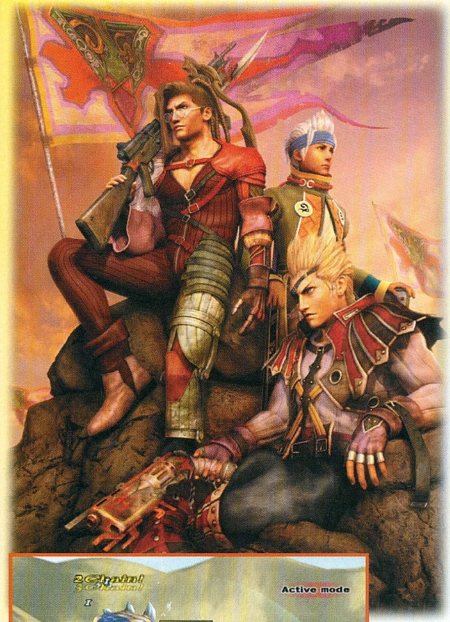
JÁTÉKMENET

Sok jogos bírálat érte az FFX-et linearitása miatt. Úgy látszik ebből tanulhattak a készítők, mert a játék abszolút nem „egyirányú". Talán az FFVI-ra volt utoljára jellemző ez. Kezdettől fogva oda mehetsz ahova akarsz, gyakorlatilag hetkig játszhatsz úgy, hogy csak mászkálsz a világtérképen és látogatod a régi helyeket, mert ezt szabadon megteheted. Ezernyi mellékszál gazdagítja a történetet, melynek megoldása nem kötelező, de ajánlott. Maga a történet fő vonala sem egyértelműen lineáris, és most nincs a szánkba rágva, hogy merre hogyan kell továbbmenni.











Érdekes újítás, hogy a játék missziókból áll. Ez az elején elég szokatlan volt. A főtörténet összesen 5 fejezetből áll. Hogy megoldjunk egy fejezetet, meg kell csinálni a sztori gerincét képező kitűzött küldetéseket (Mission Time). Persze meglehetősen illúzióromboló, amikor megoldunk egy küldetést, majd láthatunk egy érzelem teljes jelenetet, melybe már épp beleélnénk magunkat, mikor egy hatalmas MISSION COMPLETE felirat jelenik meg a képernyőn – ezt persze meg lehet szokni.

Újdonság, hogy lehet, sőt kell is ugrálni! Ne ijedj meg, ha folyamatosan nyomod a Kört Yuna automatikusan felkapszkodik/ugrik mindenhova, tehát nincs „eltombraideresítve" a játék. Az említett mellékszálak egyébként szintén küldetések formájában jönnek elő, és a legváltozatosabb helyeken kaphatjuk meg őket. Sőt, titokból is annyi van, mint a régi SNES-es idők RPG-iben, ami nem kis szó! Egyébként ezek megoldása sem mellékes, ugyanis először a FF sorozat történetében az anyagnak több befejezése lehetséges. A végkifejlet annak függvényében alakul, hogy menetközben kivel, mikor, hol beszélünk, hány mellékszálat oldunk meg, stb. A megnyerések számát nem is tudom meghatározni, kb. olyan öt lehet, attól függően, hogy a történet közben mit csinálsz, hány mellékküldetést vagy egyéb apróságot csinálsz meg. A tökéletes Perfect Endinghez 100%-ra kell csinálni a játékot – a program ugyanis %-ban jelzi, hogy mennyit teljesítettünk belőle –, ehhez azonban rengeteg dolgot kell tenni. Egyszeri végigjátszásra így lényegében kiismerhetetlen a X-2, hisz legalább háromszor kell végigmenni rajta, hogy mindent előhozzunk. A végén mindig kimenthetünk egy mentett állást, és abból kezdhetjük újra az egészet.

A főtörténet talán éppen ezért ugyan kb. 25 óra alatt végigvihető, persze ha ezt hárommal szorozzátok, akkor már egy tisztes idő jön ki belőle. Az ötlet a több megnyeréssel szerintem nagyszerű, örülök, hogy végre az FF sorozatban is lehet több befejezést előhozni. Ráadásul ebben a részben találjuk talán a legtöbb aljátékot! Legalább 5-öt játszhatunk (közte van a blitzball), sőt kisebb dolgok is lesznek, pld. amikor masszírozni kell valakit. Talán a FFVII óta nem volt ennyi aljáték, ez szintén tetszett!

Újra van az Al Bhed betű gyűjtögetés is, ami kapcsán eszembe jutott még valami. Miért nem lehet betölteni a X. részből a mentett állásunkat? Legalább az Al Bhed betűket át lehetne hozni, hisz a harci rendszer változásai miatt ugye a fejlesztett Yunát és Rikku-t nem tudnám elképzelni itt. Mégis azt hiszem, könnyen meg lehetett volna ezt oldani, mert más játékban is megcsinálták. Mindenesetre a tartalmasságra nem lehet panasz!

HARC ÉS FEJLESZTÉS

Erről csak röviden, majd a mellékletben visszatérek rá. Természetesen teljes átalakuláson ment keresztül. Meg kell mondjam, nagyon tetszett! Szerintem az FFVII óta nem volt ilyen jó harci rendszere egyik FF játéknak sem. Pörgős, gyors, remekül lehet vele taktikázni és kellően nehéz. Ezernyi dolgot lehet kifejleszteni. Hátránya, hogy csak a három főszereplővel lehetünk; igaz őket olyan irányba fejleszthetjük, amilyenbe csak akarjuk, hisz az FFV-ből jól ismert kasztrendszert támasztották fel ismét, igazi XXI. századi formában. Nagyszerű lett! Arra azért készüljetek, hogy nagyon sokat kell harcolni, legalább kétszer többször támadnak meg minket, mint azelőtt.

GRAFIKA, ZENE, NO MEG A HANGULAT

Az előbbi kapcsán ugyancsak kettőség figyelhető meg. A régi helyszíneket elnézve semmi nem változott, azonban az új helyek igen látványosak lettek. Viszont ami két éve még kiváló volt, az azt hiszem mára kicsit megkopott. Nagyon szép a játék még így is, de már nem mai darab. Az meg kifejezetten idegesített, hogy vannak hihetetlen hibák, főleg az animációban. Már a X. résznél is feltűnt, csak ott elmentem mellette, hogy a szájmozgások nem tökéletesek, nincsenek összhangban a hanggal. Na ez a X-2-ben katasztrofális lett! Nevetséges amikor nem mozog a szájuk az embereknek, mégis beszélnek és fordítva. Állandóan csúszik a hang. A mozgások is elég furcsák. Itt most konkrétan Yunára gondolok, aki úgy fut, mint aki bármelyik pillanatban szét akarna esni – nevetséges!

A zenék terén szintén kettős eredményre jutunk. Egyrészt hallhatunk gyönyörű érzelemmel teljes, olykor ritmusos, fülbemászó dallamokat. Ugyanakkor felcsendülnek olyan fülsértő, az FF-hez nem méltó borzadály számok, melyek miatt többször levettem a hangot a TV-ről. Itt most konkrétan a Celisuson szóló zenére – is – gondolok, mely a legrosszabb a repertoárban. De a harc alatt szóló muzsikák is borzalmasak, nincs meg bennük az az adrenalin fokozó hatás, mely elengedhetetlen volt az eddigi részekben. Attól meg nagyon szomorú voltam, hogy a régi, jól ismert FF-es győzelmi dallamot egy az egyben kihagyták a programból, mely hihetetlenül furcsa volt. Tudom, nem olyan fontos dolog, de már annyira megszokta az ember, hogy hiányában úgy éreztem, mintha nem is FF játékot tesztelnék. Meg is lepett egyébként a zene változatossága, hisz Nobou Uematsu eddig mindig tökéletest alkotott. Aztán persze kiderült a turpisság, a X-2 kezdőképernyőjének tanulmányozásának közben láttam ám, hogy zenéit nem Uematsu mester követte el, hanem két amatőr – mit ne mondjak, hallatszik! Nem is értem, hogy miért nem Uematsu-t kérték fel a kompozícióhoz, ő talán jobban átérezte volna a munka felelősségét. Mellesleg nekem hiányzott néhány régi szám a X. részből és a kezdődalt is hiba volt japánról angolra fordítani (ez előzetes videókban Yuna még japánul énekelt, úgy jobb is volt). A hangokról is a fentiek mondhatók el. Általában jó a szinkron, de olykor olyan nyivákolást csapnak a szereplők, hogy az kiábrándító. Mindezek miatt szerintem a hangulat is rendkívül hullámzó. Néha nagyon szuper, máskor nincs kedvünk továbbmenni. Nagy baj, hogy sokszor nem érezni, hogy valóban az FFX folytatásával játszanánk! :(

KONKLÚZIÓ

A játék tehát rendkívül változatos képet mutat. **Mint RPG elégedettek lehetünk vele, de mint FF játék nem!** Kétségtelen, hogy a hibái ellenére is meg lehet kedvelni a programot, de ez nem feledteti a színvonalban történt visszaesést. Kérdem én, melyik FF részben volt probléma a három legtökéletesebb dologgal mely eddig az FF-eket jellemezte: azaz a történettel, a karakterekkel és a zenékkel? Egyikben sem, sőt! Ezzel szemben ott van, hogy tartalmas a játék, élvezetes a harci rendszer. Szerencsére ezen tényezők miatt azért élvezetes az anyag. Csak sajnos nem szoktuk meg az FF-től, hogy gyenge a zene, nincsenek normális főhősök és a történet is furcsaságokat produkál.

Eddig az összes FF játék megjelenése különleges alkalom volt, hisz majd' mindegyik kiemelkedő darab. Ezzel a résszel a pozitívumai ellenére sem ez a helyzet. Éppen ezért meglepő volt látni, hogy Japánban (és máshol is) az anyag megint eladási rekordokat döntögetett. Ezzel ugyanis bebizonyosodott, hogyha a Square egy adag lócitromot csomagolna egy DVD tokba és ráírná, hogy Final Fantasy, az emberek rohannának megvenni – ennyire misztikus hatása van már a címnek. Én nem azt mondom, hogy az FFX-2 lócitrom lenne, sőt, elismerem a játék pozitív összetevőit, *de kissé csalódtam* a programban. És nem arról van szó, hogy kiégtem volna – mint az sokan hiszik tévesen –, hanem arról, hogy évek során kialakult egy mérce, amelyhez mérve a FFX-2 egyszerűen nem állja meg a helyét. Pedig csak meg kellet volna ismételni a X. rész pozitív tulajdonságait; és még csak nem is a megismételhetetlen VII. epizód színvonalát kérem számon, mert azt már a Square soha nem tudja reprodukálni (előre félek a készülő filmtől), legalábbis az utóbbi 6 év tendenciái ezt mutatják.

Végszóként csak annyit, hogy ha RPG és FF rajongó vagy szerezd meg a programot, de ne várj tőle megváltást! Ha az első három óra után megfog a program, akkor lehetséges, hogy nagyon meg fogod szeretni, és sokat fogsz vele játszani. Ha viszont azután a 3 óra játék után sem tetszik meg, akkor biztos, hogy el fogod dobni és csalódást kelt benned. Én úgy éreztem, hogy az utóbbit váltotta ki belőlem, de ez mindenkinél más lesz. Tehát megszerzése előtt érdemes vele játszani pár órát, hogy kiderüljön, te melyik táborba fogsz tartozni!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Bojkottálom ezeket az új FF játékokat. Nekem az FFVII volt az utolsó. Erről a „girl power" tízperkettőről is hallottam már mindent: jót is, rosszat is. Szégyen. Azt mondom, FF-ről vagy jót, vagy semmit. Ha nem megy, abba kall hagyni. Mert a csúcsról csak lefelé vezet az út, és lehet, hogy ez egy ronda közhely, de megint csak igaz... Mi lesz a következő? Final Fantasy Kart? Brrr...

FINAL FANTASY X-2

SQUARE-ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (185KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jók a harcok és elég tartalmas is
✕ nincs normális karakter, nem jó a történet, csapnivaló zenék

7.5 pont

AMERIKÁBÓL JÖTTEM...



Drága és egyetlen konzolunk, a csodálatos és imádnivaló PS2 azért nincs oly nagyon lemaradva FPS fronton, mert azért jönnek ilyen-olyan FPS anyagok erre a gépre is. Na, meg a múltkor Kopa spanunk buliján undoromat legyőzve kezembe vettem egy X kontrollert, hogy kipróbáljam az egekig magasztalt HALO-t, de az olyan darabosan fordult egy minimális kiépítésű kezdő helyszínen, hogy csak néztem. Persze, nem mertem nagyon fikkantani, mert Böjtös Gabi vezetésével jelen volt az X-frakció is (még néhány GC fan is akadt, bár ki tudja, hogy ők egy tömegverekedés kitörésekor melyik oldalra állnának?), és az is igaz, hogy azért, mert pár játékot nem 100%-ra írnak meg, még nem kell magát a gépet szapulni.

Na de most nem is a gép a lényeg, hanem a legújabb first person gyakós termék, amire egyszerűen csak azt tudom mondani, hogy egy csodálatos és szabad ország **propaganda kiadványa**, mert benne a teljesen szabad és erős demokráciában nevelkedett hős feladata a kevésbé szabad és kevésbé demokráciában felnőtt, nem keresztény vallású egyének (a továbbiakban terroristák) tömeges és folyamatos likviditása (ja nem, likvidálása, bocs :). (Persze nem minden terrorista ilyen, hiszen az IRA „szabadságharcosai" is keresztények, bár ezzel a szintén keresztény angol katolikusok nem igazán értenek egyet.)

Aktuális hősünk szerencsére nem bonyolódik bele vallási és politikai kérdésekbe, hiszen ő csupán parancsot teljesít, valamint a saját életét védi, miközben a gazok megpróbálják megakadályozni ennek végrehajtását. Mindenesetre az intro összevágott híradós videóiból az erre hajlamos játékos kellőképpen felháborodhat a világ számos pontján történt terrorakciók képei láttán, hogy imigyen bosszúvággyal és hősi öntudattal eltelve ragadjon kontrollert és irtson ki mindenkit, aki a játékban szembe jön, oldalról tör rá, vagy éppen a háta mögött tűnik fel rossz szándékkal, mint a börtönök zuhanyzóiban egyes elítéltek – mikor leesik valakinek a szappan és lehajol érte. A gyilkolás legalizálását jelen esetben a kongresszus által pénzelt CIFR nevű szervezet végzi, ami egy amolyan „nemzetközi rosszfiú elkapó társaság" szabad fordításban. Így feladataink a világ számos pontjára elszólítanak bennünket, ahol idegen kultúrák megismerése (és lerombolása :) közben levadászhatjuk az azokat reprezentáló népeket. Így kerül az ifjú hős az afgán-pakisztáni határra is, ahol az egyik idegen kultúrember kilövi a helikopterüket, de a zuhanást katonánk szerencsésen túléli, csak a fegyverei szóródtak szét, és ezeket kell összeszedegetnie első feladat gyanánt.

A feladatok életszerűségét az Options-ben kérhető Dolby PL2 hang is megemeli elvileg, de ennek hatását az első pályákon nem igazán tapasztaltam meg, ráadásul egyhangúan primitív, valamilyen olcsó soundtrackerben összedobott zene (a front hangszóróból) prüttyögött az arcomba végig. Ennek pont az ellenkezőjét hivatott elősegíteni a kikapcsolható vér, így a kevésbé brutális harcosok is meg lehetnek elégedve. Jó tanácsként mondom, hogy a fegyverek automata cserélgetését is kapcsoljátok ki, mert engem eléggé idegesített, hogy mire a harc hevében észreveszem a cserét, már a felét ellőttem a drága géppisztolytölténye-imnek, vagy nagyban lövök valakit a távolban és rohanok felé, de hirtelen egy rövid hatósugarú lángszórót találok a kezeim között. A kontrollerkiosztások a szokásosak, viszont az már érdekes, hogy külön menüpont a kiválasztása (A, B, C), és külön egy másik a konfiguráció megtekintése; nem tudom miért nem lehetett egyben megoldani a kettőt? És igaz, hogy a game kezelése nincs túlbonyolítva, de azért valami rendes gyakorlópályát igazán összedobhattak volna, nem csak két, gagyi minőségű és elkapkodott videóval kellet volna a nem oly gyakorlott játékosoknak elmagyarázni a mozgásokat.

A játékmenet igazán nem okoz komoly meglepetéseket. Ráadásul nem is intellektuális, hanem inkább arcade beütésű lövöldözésben lehet részünk, ami nem feltétlenül baj, mert néha az ember csak irtana egy jót mindenféle komolyabb célkitűzés nélkül. Az arcade feelinget két dolog erősíti a leginkább: a lövedékek lassú, látható pályája és az ellenségek szinte állandó újratermelődése bizonyos pályarészeken. A jobb reflexű játékos simán ki tudja kerülgetni a golyókat, ha éppen nincs sok fegyvercső rá irányulva, és a fedezék mögül történő előbújásos lövések is hatékonyabban kiszámíthatóak így. Ez a kilesés valahogy a legjobb szerintem, már ami az ilyen FPS gaméket illeti, mert más játékokban mintha nem hajolt volna ki emberem ilyen mélyen, hanem mindig centizni kellett a sarok mögött, hogy még ne vegyen észre az ellenség, de én kényelmesen le tudjam lövöldözni. Az első pályán mondjuk nem nagyon kellett ezt alkalmaznom, mert a fegyverek összeszedése közben jöttek minden irányból a fickók, akikből az első párat ütlegelnem meg rugdosnom kellett, mert fegyver hiányában mást nem tehettem ellenük. Azért később sem kellett feladnom a testi erőszakot, mert ha kifogyott a lőszer, akkor az R2-vel a fegyvert használhattam ilyen célra, amivel jól el lehet kábítani a delikvenseket, közöttük a főellenfeleket is elfogás előtt. Muníciót és fegyvert szerencsére bárhol találni, általában spontán a földön előre lerakva nekünk, de a kilőtt ellenségek után is felvehető néha valami. A gaméra jellemző, hogy a kezdőponttól nem mentem 80 méterrel távolabb, és már vagy hat féle fegyvert begyűjtögettem, a sima pisztolytól a gránátvetőig. Volt nálam ezeken kívül shotgun – amiből két féle van, húzogatós és duplacsövű, RPG (nem szerepjáték, hanem Rocket Propelled Grenade – rakéta hajtású gránát, az olajzöld, tipikusan hegyes végű lövedékéről és hosszú csőről felismerhető népszerű eszköz), AKS-47u gépfegyver, mesterlövész puska és egy Dragon nevezetű lángszóró is, amit ha tényleg cipelnie kellene szegény hősömnek, azt hiszem nem lenne ennyire virgonc és gyorsan irányítható. A gránátvetőbe három féle ajándékcsomag tölthető: a sima, ami becsapódáskor vagy időre robban, a célkövetős Homing Grenade és az igen advanced TV irányítású, amit mi vezérelhetünk manuálisan, mint egy kis repülőgépet. Ezeket a robbanós cuccok valahogy nem olyan hatékonyak viszont, mert a fickók mellé esve elég ritkán okoztak a távolabb állóknak is sérüléseket, akárcsak a shotgun, amivel ugyanolyan pontosan kell célozni, mint a golyós fegyverekkel, pedig elvileg a szórása miatt több célpont ellen is hatásosnak kellene lennie.

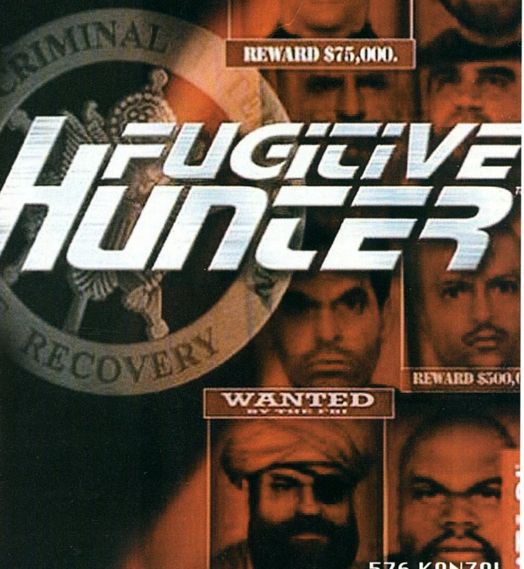


Ezt ellensúlyozandó, kapunk egy egész jól alkalmazható célzás rásegítést! Végre nem magától ugrik rá a célra, hogy a kevésbé ügyes gamernek csak a tűzgombot kelljen utána megfelelő intenzitással nyomkodnia, hanem nekünk kell aktiválni a Négyzettel, aminek hatására a célkereszthez legközelebb eső fickóra ugrik az irányzék, és nyomva is kell tartanunk tüzelés közben, mert egyébként nem követi azt. A rendszer tényleg kellemes, mondjuk én nem használtam túl sűrűn, de ha sokan vannak hirtelen előttünk, akkor megkönnyíti az életben maradásunkat. A másik, általam ugyancsak ritkán alkalmazott eszköz a fegyverekkel kapcsolatban a pályákon külön megtalálható távcső, amivel többek között pisztolyunkat vagy gépfegyverünket szerelhetjük fel. Ezek fix nagyításúak, típustól függően 2, 4 és 8x-os zoomra képesek, de mivel a terroristák messziről kiszúrnak minket, illetve automatikusan termelődnek a közelünkben, használata majdhogynem felesleges. Talán az őserdei részhez terveztek, mert ott akad pár őrtorony, amikből a fickókat ezzel könnyebb kiszedni, és bekapcsolt nagyítással is lehet menni rendesen, de nincs úgy kihasználva, mint mondjuk egy Medal of Honorban, ahol teljesen jól hátba meg fejen lehetett ily módon lövöldözni a nácikat biztonságos távolból.



Visszakanyarodva az eseményekhez, nem csak fegyverünké ám a főszerep! Ugyanis az első pálya végén meg-





















lepi ért: a főgonosszal meg kell verekedni, pusztakezes (és lábas) csatában! Vagyis, ha odaér az ember egy célszemélyhez (lásd később), akkor leütve a fegyverrel X-et kell nyomni az elfogásához, mire a kamera átvált külső nézetes módba, és Tekken szinten kell legyőzni őt! Na jó, a Tekkenhez való hasonlatosság ebben ki is merült, mert van jobb és bal ütés, rúgás és védekezés gomb, mozoghatunk is elég limitált módon, és ha elkezd villogni ellenfelünk életerő csíkja, akkor a három fajta speciális kombónkkal is tudunk operálni a győzelem érdekében. A kombinációk megtekintéséhez az F1 tartozik mint segítség, csakhogy eközben a game nem áll le, vagyis tanulmányozása közben a fickó simán fejbe rugdos minket párszor. Én nem is kísérleteztem velük, miután hamar elvert a rohadék (és ezt lassított visszajátszásban ki is elemezhettem), hanem megmaradtam a védekezésnél, és a két ütés meg a rúgás vad összevissza nyomogatásánál, ami hatásos, ha egyszer bekapott egy ütést a másik, mert ritkán van ideje visszaütni vagy védekezni. Némi taktikázásra ad lehetőséget az, hogy ha nem ér minket találat, akkor az életerő lassan töltődik, de az állandó pihengetés nem jó stratégia, mert ez az ellenség csíkjára is érvényes. Aztán ha mi voltunk a jobbak és levertük, még jön egy kis időre menő X nyomogatásos rész, amiben elég gyorsan kell ujjunkat használni ahhoz, hogy a fojtófogásba került fickó ne szabaduljon ki, míg fel nem töltjük a megjelenő csíkot. A harcot kétféle nézetben koordinálhatjuk, amik között az R3 a váltás, és ennyi. A mozgás darabos, kevés a lehetőség, és mindegyik fickó ugyanazon a helyen tanulhatta a dolgot, mert tök ugyanaz az animáció, csak a karakter cserélődik küldetésenként, sőt, volt olyan is, hogy a másik egy szivarozó diktátor volt, és verekedés közben ugyanúgy tartotta a kezében a füstölgő dohányárut! Nem tudom, miért kell erőltetni azt, ami nem megy. Sokkal jobban illene a stílushoz egy fegyveres harc például.

A FH-ben az állandó öldöklést megpróbálták úgy érdekesebbé tenni, hogy a pályákon több küldetést is végre kell hajtani, ami annyiból áll, hogy megkeressük a fehér pöttyöt, amit az iránytűnk jelez és ott matatunk valamit, megsemmisítünk dolgokat vagy lelövünk pár embert, mondjuk túszszedőket, majd a legvégén elkapunk egy-egy igen körözött, nemzetközi veszélyforrást jelentő személyt. Ez az első szint után jelentkezik, ahol már ezen személyek neve és arcképe jelöli a pályákat, bár rákerestem neten pár rosszfiúra, de csak ilyen énekes meg egyéb hagyományos embert találtam, szóval nem tudom, hogy valódiak-e a figurák. Egy kivételével! Ugyanis a legfőbb főgonosz, a legvégső főellenfél maga Osama bin Laden! De nem csak az Al Kaida fegyvereseit kell szanaszét lőnünk, mert Jamal Richardsont Miami utcáin kell elkapni, Biscayne bandatagokkal találkozva (mondjuk ő pont a pálya elején lesz), Charles Marcust Utah vörös sziklái között, Eduardo Perezt pedig kis kolumbiai (vagy milyen) magánszigetén.

A táj kidolgozottsága végül is értékelhető szintű, ezért Martin remélem nem veszi le ezt is „elmegy”-re (vagy majd találgathatja, hogy ki helyezett el egy levágott lófejet az ágyába éjjel). Sajnos ez is csak a közepes alja, mert a pályáknak a kellemesen eltalált fény-árnyék viszonyok ellenére valahogy nincs semmi hangulata. Speciális tárgyak is csak elvétve vannak, a kezdéskor lezuhant helikopternél pedig még reménykedtem valami változatosságban, de a harc picit steril környezetben zajlik. A táj normális meg beépített, de nincs életszaga a környezetnek. Miamiban égő gettóhordók, villogó neon alatt összefirkált redőny, a falakon mindenhol a banda graffitijai, patkányok futnak előlem és tűnnek el a falban vagy halványodnak el az orrom előtt, mint a 20mp-ként közlekedő Boening a szürke felhős égen, bogárraj a szemetes körül, az utca végén lángoló autóroncsok, de a tűz a levegőt már nem remegteti meg felette. Egy ajtón benyitva viszont az ember szemét kiszúrja pár üvegpalack és dobozos ital, persze pont a tűzvonalban, hogy a kóderek büszkén mutathassák be, tudnak ők dinamikusan kezelt háttérelemeket is gyártani, amik csörömpölve törnek szét a golyózáporban, ez azonban nekem már kevés. Miért nem fordítottak mondjuk több figyelmet arra, hogy a robbanós hordók legalább a mellettük lévő falat kormozzák be, vagy, hogy az összevissza lángszórózott ellenségek ne csak a felgyulladt ingujjukat vagy nadrágszárukat csapdossák, hanem égve és ordibálva rohangáljanak? Égő hullát pedig kapunk, de csak gránátvetőnk vagy RPG-k direkt találata után, amitől pedig illene neki apró sült húspogácsákra robbannia, nem csak csendben égnie a földön. A gránátrobbanás effektje viszont jól sikerült, csak nem értem, miért detonál egy darab kétszer is egymásután, vagy miért húz a rakétás verzió maga után színes szalagokat a rakétahajtómű füstje és lángja helyett? A halottak sajnos túl hamar semmivé foszlanak, de eddig emlékeim szerint csak egy játékban maradt ott az összes hulla ahova esett, és ez a Doom 1-2 volt. Jó tudom, ott sprite-ok voltak a figurák, ezért mozgatásuk nem esett nehezére a rendszernek a hullahegyek ellenére sem, de itt azért itt is megmaradhatna pár darab a feeling kedvéért, amennyi még az egyébként nagyon sima és folyamatos grafikát kezelő motornak nem esne a nehezére. Az ellenfél animációja nem olyan rossz, ugrálnak, gurulnak fedezék mögé bújnak, vagy csak rohannak felénk és lőnek mint állat, hogy találatainktól elessenek vagy hosszasan agonizálva tántorogjanak egy kicsit, esetleg repüljenek hátra shotgun sörétjeink túladagolásától, miközben még a képernyőt is összevérzik, ha túl közel voltak az esemény pillanatában. Érdekes amúgy a mesterlövész fegyver, mert olyan erős, hogy elég egyetlen lövés a halálhoz, még akkor is, ha az illetőt a cipőjén találtuk el... Ellenben a „nem gonosz” karakterek sérthetetlenek, ezért túszszabadításkor nyugodtan lőjünk a fogva tartottra is, akár közvetlen közelről shotgunnal az arcába, mert semmi baja nem lesz (jó, tudom, ti sosem tennétek ilyet). A helyszíneken azért találtam 1-2 szép dolgot: Utah-ban még ördögszekereket is fúj a szél, de legjobban a kis magánsziget párás erdei környezete tetszett, bár jobb lett volna, ha mozognak is a fák, vagy legalább az aljnövényzetben valami – a katonákon kívül, úgy értem.

A hangulat meghatározásánál kissé elgondolkoztam, mert ugyan az állandó harc ébren tart, de ezen kívül semmit nem tud felmutatni a játék, még az átvezető animációkban is mozdulatlan szájjal beszélgetnek az emberek. Hardcore FPS szerető egyéneknek azt mondom, hogy egy próbát talán megér, mert shootolni azt aztán lehet benne bőven, a kezelés is teljesen jó, és lehetséges, hogy megint nekem vannak túlzott elvárásaim a kor játékait illetően. Mivel a MOH új részével még nem foglalkoztam, ezért a Wolfensteint figyelembe véve adtam neki egy négyest. Lehetett volna talán öt is, de az utolsó pályákon már olyan szinten nehéz a dolog, hogy az ember inkább rohan és üvöltözve átkozódik, ahogy megpróbálja a misszió feladatokat végrehajtani, miközben a terrorista kiképző bázis összes katonája és öngyilkos robbantós terroristája őt próbálja eliminálni. Ha nem hiszitek, kérdezzétek meg a szomszédaimat...

Dzson Laden

MARTIN BELESZÓL!

Ez vazzeg egy mérhetetlenül szégyen game. Fúj, de sz*r. Kizárólag akkor vedd meg, ha fűt belül a nagy gyilkolási ösztön, vagy, ha mindenképpen le akarod vadászni Osama bin Ladent. Egyébként hagyd – vannak ennél sokkal jobb FPS-ek is!

FUGITIVE HUNTER – WAR ON TERROR

ENCORE / BLACK OPS ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (73KB)
analóg irányító (dual shock), dolby pl II

✔ legalább fps
× uncsi, non stop akció

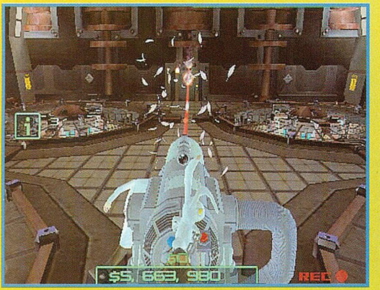
4 pont



Nehéz fába vágja a fejszéjét, aki mostanában platformjátékkal szeretne pénzt szerezni. Minden platformon a hardware megalkotója tarolja le a piacot, legyen szó a Ratchet & Clank-Jak & Daxter duóról (kvartettről), a kis olasz vízvezetékszerelőről, vagy mondjuk Blinx-ről és Voodoo Vince-ről. És bár az Eidos nem nevezhető kis cégnek, nem sok esélyt látok rá, hogy a Whiplash-sel hatalmas összegeket akasszanak le a konzoltulajokról. Ennek persze főleg az az oka, hogy a Whiplash nem egy hibátlan játék…

ÖSSZEKÖT A BARÁTSÁG

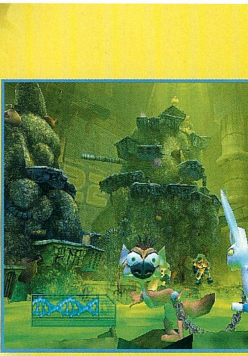
A Whiplash az állatkísérletek szörnyű világába visz el minket, egész pontosan a Genron nevű cég bugyraiba. A Genron már önmagában is egy furcsa konstrukció, hiszen olyan dolgokat gyártanak, mint a kopaszító, vagy a robotmenyét („a legjobb találmány Isten óta!"). A találmányaikhoz az állatokat meglehetősen brutálisan használják föl, ez már két főszereplőnkön is meglátszik (máshol hörcsögöket lőnek a falra, amik nyálkás plöttyenéssel ragadnak oda – a tudósok meg bólogatva jegyzetelgetnek, és örülnek, mintha ez valami nagy eredmény lenne). Spanx egy menyét, akin az elektrosokk hatását tesztelték, ezért aztán meglehetősen ideges fajta: tikkel, és nyilvánvalóan pszichopata. Redmond egy nyúl, akivel a legújabb hajlakk-generációt próbálták meg kikísérletezni – ennek hatására szőre annyira megkeményedett és ellenállóvá vált, hogy egy légkalapáccsal sem lehetne megsebesíteni. Ez a díszes duó a játék elején egy lánccal összekötve utazik egy szállítószalagon az ördögi Genetikus Rekombinátor felé. Ez a szerkezet egyesítené őket, hogy így létrejöjjön a nyunyét, amit talán majd jobban lehet felhasználni, mint ezt a két roncsot. Valami azonban közbejött, és a két „hős" kiszabadul, pontosabban elszabadul. Innentől kezdve mi irányítjuk őket, azon az úton, ami a Genron teljes pusztulásáig vezet.





Ugyan két figuránk van, de közülük csak Spanx-ot fogjuk közvetlenül irányítani, Redmond csak az eszköz szerepét tölti be. Ő lesz fegyverünk a felszabadító harcban – mintegy láncos buzogányként hadonászhatunk és gyepálhatunk vele. Elképesztő látvány, amint egy vasláncon lógó nyúllal szétverünk egy tudóst, aztán az egész laboratóriumot, ez a beteg kép tulajdonképpen a játék szimbóluma is lehetne. Ha egy rövid idő alatt kellően sokat csépelünk vele, akkor „hyper-állapotba" kerül, és innentől fogva pár másodpercen át magától repked – visítva –, és mindent megsebez, ami az útjába kerül. Egyébként megéri szétcsapni az ellenfeleket többször is (ha kifekszenek, csak elájulnak és néhány perccel később felkelnek, és ismét járőrözni kezdenek), mert a náluk található Hypersnacks mintegy tapasztalati pontként szolgál. Ha összegyűjtünk ezekből néhány darabot, akkor hőseink szintet lépnek – amikor Spanx teszi ezt meg, akkor az életerőnk nő, amikor Redmond, akkor pedig a sebzésünk (no meg új kombókat is kapunk). Alaphelyzetben felváltva kapják a tápot, de manuálisan is szétosztogathatjuk a pontokat.

Ugyan a környezet egyedi, a játék maga pedig humoros, a játékmenet maga viszont meglehetősen lapos. Megyünk előre a pályákon, mindenhol leverjük az ellenfeleket és szétverjük a berendezést (a program számolja, hogy mennyi kárt okozunk a Genronnak, gyógycsomagokat és Hypersnackset szerezhetünk a pusztításért – no meg a szívünket is melengeti a sokmilliós tombolás). Néha jön valami gyengébb logikai feladat – általában valami olyan, ami egy újonnan megtanulandó képességgel van kapcsolatban – de semmi olyan, amit még sehol nem láthattunk. Tudunk „helikopterezni" nyulunk pörgetésével, vannak lebegő gömbök, melyekbe Redmondot beleakasztva lengedezni tudunk, a lézernyalábokat át kell ugrani, vagy éppen kúszva kell áthaladni alattuk, és persze vannak főellenfelek is, a maguk kitanulható mozgásaival. A legjobb, hogy vannak kis masinák, melyekkel Redmondot erősíthetjük – ha héliummal töltjük fel, lebegni fogunk, ha felgyújtjuk, akkor nagyobbakat sebzünk, ha toxikus létyóba mártjuk, akkor meg mutációkat okoz.



Az ilyen programok szokásos külső kamerája is okoz néha gondokat, és néha a terep is összezavart. A szintek több helyen is kapcsolódnak egymással, és mivel sok hasonló szoba van, könnyen eltévedhetünk. Ráadásul vannak olyan helyek, ahonnan nincs egyszerű út a központba – miután ezt felderítettük, visszafelé is meg kell tennünk az egész utat. És ezen a térkép sem segít, ami kinézetében ugyan a Metroid Prime-ban látottra emlékeztet, csak attól eltérően ez nem használható.

A MENYÉT ELHOZTA A NYULÁT

ÁLLATIAS KÜLSŐ

Noha a Whiplash humora helyenként elképesztő, addig technológiailag semmi rendkívülit nem fogunk benne találni. Kezdeném a zenével, legalább hamar túlleszünk rajta: olyan érdektelen, hogy fel sem tűnt, hogy egyáltalán szól valami. Amikor erre koncentráltam, akkor persze néha bevillant egy-egy kellemesebb dallam, de összességében a „se íze, se bűze" kategóriába sorolnám. Ennél sokkal jobbak a szereplők szinkronhangjai. Az átvezető jelenetekben mindenki a megfelelő idiotizmussal pofázik, és ez nem csak a közlendőre, de a hangszínekre, a hangsúlyozásra is értendő. Játék közben nagyrészt csak csapódásokat, robbanásokat és üvegcsörömpölést fogunk hallani, beszédet csak alig. És még az is túl sok, mert a leggyakoribb Spanx nyüszögése lesz, amit az ugrásoknál ereszt el. Ez egyszer még vicces, tízszer még elmegy, de az ezredik után már a fogamat csikorgattam – főként azért, mert ez igen hamar bekövetkezett (a lépcsőkön sem mehetünk fel, ugrálni kell ott is). A másik, kísértetiesen ilyen séma szerint idegesítővé váló dolog Redmond szövegelése. Az első néhány pályán meghallgathatjuk az összes beszólását (általában panaszkodik, hogy miért bánunk vele ilyen kegyetlenül), aztán a játék végéig ugyanezek mennek…



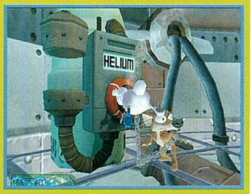
A grafika éppen, hogy megúszta a „elmegy" minősítést, de ez nem sokon múlott. Főként a pályák néznek ki siralmasan – a Ratchet & Clank 2-höz, vagy a Jak 2-höz már csak a békesség kedvéért sem hasonlítgatnám őket, de az olyan „kisebb" játékokkal szemben is vesztésre áll, mint mondjuk a Dr. Muto vagy a Vexx. Minden baromi szögletes, ráadásul elmosódott textúrákkal vannak letakarva. Az egyetlen, ami megmenti, az a különböző lények megvalósítása: legyen szó saját idétlenül mászkáló-ugrándozó párosunkról, a pocakos, bambaképű biztonsági őrökről, vagy éppen a legfőbb gonoszról, F. D. Mannról. Nem technikailag érdekesek (Redmond például rendkívül gyenge ilyen oldalról), hanem az, hogy van egyéniségük, és a mozgáskultúrájuk is valami elborultabb Cartoon Network-széria szintjén van. Hihetetlenül mókás, amikor a lánccal hozzánk kötött szerencsétlen nyúllal elkezdünk csapkodni, és szétverünk vele mindent.



De az átvezető jelenetek is magas színvonalúak: remek a rendezés, az „operatőri" munka.

Én egész jól szórakoztam a Whiplash-sel az első órában. Aztán viszont az érdeklődésem meredeken zuhanni kezdett, mert a feladatok nem változtak, monotonná vált minden. Egyedül a történet, pontosabban az elborult átvezető jelenetek jelentettek vonzóerőt, de közel sem annyit, mint amit az Armed & Dangerousnál éreztem. Egyébként a két játék bizonyos szempontból hasonló: mindkettőnél a humor a legkidolgozottabb rész, és az viszi a hátán az egész produkciót. A különbség csak az, hogy a Whiplash alatt hamarabb elfárad…

Grath





MARTIN BELESZÓL!

Amíg csak azt tudtuk, hogy lesz benne nyúl, meg menyét, meg ostorozhatsz majd a nyúllal, meg sok humor, addig nagyon akartuk. Jöttek a „kamu" képek (tudjátok: szereplők bomba közeliben, valami tök poénos jelenetben, persze életerő vagy kezelőfelület nem látszik, ergo ez nem *in-game* akció). Most, hogy megjött, már nem akarjuk annyira, mert középszerű, és ráadásul kissé még bénácska is…

WHIPLASH

EIDOS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (127KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ röhelyes
✕ klisés platformjáték, szinte semmi extrával

6.5 pont

KÉMVADÁSZOK AKCIÓBAN

A Spy Hunter 2 egy nagyon-nagyon régi Midway-es árkád (aztán persze kijött egy-két otthoni gépre is a konverziója) játék remake-jének a folytatása, amiről talán bővebben a Bojtos kollégám tudna mesélni, ő ugyanis állítólag nagyon sokat játszott az eredeti változattal, majd később hozzá került az előző PS2-es felújítás is, amiről egy régebbi Konzolban olvashattok ismertetőt. Aki tehát egy bő lére eresztett, játékélményekben és csajozós sztorikban bővelkedő információhalmazt szeretne, írjon neki az e-mail címére. :)

Ha viszont szimplán csak szeretnéd megtekinteni és kipróbálni „klasszikust", nincs más dolgod, mint, hogy beszerezd a mostanában megjelent Midway Arcade Treasure válogatás DVD-t, amin sok régi játéktermi motyó között ezt is megtalálod majd. Az új Spy Hunterek természetesen már 3D-ben pompáznak, amennyiben erre a grafikai megvalósításra ráillik a pompázatos jelző, de minden más maradt a régiben: most is egy minden földi jóval felszerelt, fegyverekkel rogyásig pakolt dupla nullás járgány volánja mögé ülhetünk be, hogy aztán a siker érdekében, a csapatostul ránk zúduló galád ellenfeleket likvidáljuk. Bevallom, az előző rész nagyjából másfél percig pörgött a gépemben; az ilyen árkád stílusú autó-lövöldözős játékok ugyanis elég távol állnak a szívemtől, a Carmageddonnal például ki lehetett volna kergetni a világból. Ha már autós akcióról van szó, akkor nálam csak is a színvonalasabb darabok jöhetnek szóba, mint pl.: a Driverek, vagy a 3D-s GTA-k.









A Spy Hunter 2 nem tartozik közéjük, hanem inkább megmarad az elődei által jól kitaposott ösvényen. A renderelt bevezető animációból hamar leszűrhetjük, hogy itt bizony az agyatlan lövöldözésen lesz a hangsúly, legyen az ellen akár a földön, akár a levegőben. Sajnos a bevezetőben látható gyárilag légzsákkal felszerelt vörös cicababa nem alapfelszereltség a járgányhoz, amit a játék egésze alatt vezetni fogunk. Mentés után korlátozott számú, azaz három darab játékmód áll előttünk, amiből kettőhöz kapásból kell még egy kontroller, szerintem ezeket jegeljük is rögtön, egyébként is csak egy szimpla egymás elleni, és egy kooperatív módról van szó. Aki akarja, az benézhet az extrákba, ahol még egy Vanessa Carlton interjút, és E3-as klipet is láthat, ugyanis a hölgyemény muzsikáját és hangját hallhatjuk néhány helyen a korongon. De vannak ott egyéb érdekességek is, mint például az illusztrációk, amiket már csak azért is érdemes megtekinteni, mert lesz összehasonlítási alapunk, hogy a grafikusok által megálmodott baba kis masinák és járművek milyen pocsékul néznek ki a játékban.

A játéknak van ám története is, amit általában a töltésképernyőn olvashatunk el, bár nagy ritkán még láthatunk CG filmeket (Svájcban és a végén), inkább az a jellemző, hogy a pályák előtt és közben kialakult helyzetekről a szuper-intelligens fedélzeti számítógépünk tájékoztat. Ha még nem mondtam volna, kezdés előtt még gyorsba azt is kiválaszthatjuk, hogy az adott küldetésre milyen speciális fegyverekkel szeretnénk menni. Ezek kezdéskor eléggé le vannak korlátozva: magunk mögé telepíthető akna, gépágyúk, a használhatóbb darabokat, mint például a lézert, vagy a célkövető rakétákat nekünk kell megnyitnunk. Egyébként az alapfegyverekkel sem árt vigyázni, a gépfegyverek például túlmelegedhetnek, a másodlagos cuccból meg elég kevés szokott rendelkezésre állni.

A kocsink egyébként alapban is tud egy-két trükköt: például a Háromszöget megnyomva átvált terepmódba, kétszer egymás után X-et ütve pedig megturbózza magát. De ha mindez nem lenne elég, képes vízzel érintkezve motorcsónakká alakulni, illetve használhatjuk, mint háromkerekű futurisztikus motort, vagy hószánt is.

A játék stílusából fakadóan feladataink egyébként nem túl változatosak: általában el kell jutnunk A pontból B-be, közben persze üldöznek, de lesznek majd olyan pályák is, ahol nekünk kell üldöznünk valakit, esetleg követnünk, vagy megvédenünk. A helyszenek három-négyküldetésenként változnak, száguldozatunk majd az USA-ban, Oroszországban, Ázsiában, Svájcban. Általában pályánként több feladatunk is lesz, amiben csak azt szúrták el a készítők, hogy ha mondjuk, a harmadik obdzsektet nem teljesítjük, akkor is kezdhetjük elölről az egész szintet, én például rengeteget szoptam a felszállásra készülődő repülőgép megvédésével. Bár jobban belegondolva, ezzel talán a program élettartalmát próbálták növelni a készítők, mert önmagában a játék elég rövidke, alig van olyan küldetés, ami elérné a bűvös ötperces határt. A **teljes játékidő** tehát alig haladja meg az **egy órát**, ami enyhén szólva is *siralmas*.

A játék grafikai oldala sem egy nagy vasziszt dasz, arra még fordítottak energiát a pályatervezők, hogy az egyes helyszínek felismerhetőek legyenek, a ruszki pályán például láthatjuk a híres „hagyma" tetejű tornyokat, de talán itt ki is fújt minden erőfeszítésük. Az ellenfeleink a robbanás után semmivé foszlanak, az egyéb tereptárgyak meg, mint például a parkoló autók, padok, kidönthető villanyoszlopok egész egyszerűen belesüllyednek a talajba. Az ellenfeleinket is csak közelről tudjuk beazonosítani, a motorcsónakos pályákon pedig jobb nem is beszélni a gusztustalan vízfelületről, ennél már PS1-es is láttunk szebbet. Ami pozitívum az ilyesfajta játékokban, hogy a kocsik irányítása nélkülöz miden valós fizikai törvényhez idomulást, tehát padlógázzal is simán bevehetjük a kanyarokat, mert az autónk tényleg arra és addig fordul, amerre szeretnénk. Szóval nagyon középszerű egy alkotás, valószínű, hogy kis költségvetéssel is dolgoztak szerencsétlen készítők, de volt már példa arra, hogy sikerült a jó kategóriába tartozó játékot csinálni kevés pénzből is, ilyen pl.: a Starsky and Hutch. Talán több pályát, érdekesebb összetettebb küldetéseket, plusz ötleteket kellett volna belevinni a játékba, de az is igaz, hogy akkor már lehet, nem lenne Spy Hunter 2.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Szívem szerint azt mondanám, óva intek mindenkit, hogy pénzt adjon ezért a játékért. Meg vagyok győződve róla, hogy az ilyen idióta, „fegyvert szerelek az autóra és lövök, mint a barom" stílusú játékoknak az ideje a kilencvenes évek elején (számomra már a nyolcvanasok végén) bőven lejárt. Tök felesleges ezt 3D-be tenni, DVD-n kiadni. Ott a Vice City, ott az NFSU, vagy bármi más, ami valóban érdemes rá, hogy súlyos ezreket fizess ki érte.

SPY HUNTER 2

MIDWAY / ANGEL STUDIOS
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (283KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ régi spy hunter fanoknak
✕ senki másnak

5 pont

MANHUNT VERSUS BÁRMI :)

Bevallom őszintén, hogy MANHUNT lázban égek. Számomra az *Embervadászat* a tavalyi év játéka a Beyond Good & Evil és a Silent Hill harmadik epizódja mellett. Az a program a maga féktelenségével, szókimondásával, a halál és szenvedés szuperközeliben való bemutatásával a földbe döngölt, megalázott, romba döntött mindent, amit a videójáték-cenzúráról, mint a játékiparon belüli külön alágról valaha is gondoltam. Sok örömet okozott nekem az a game. A szinte a semmiből előtűnt Rockstar mű iránti lelkesedésem olyan elsöprő erejű volt – és még mindig az –, hogy még az általam várt legnagyobb címek sem igazán tudták az utóbbi más-







EXPONÁLÁS IDEGBŐL





fél hónapban megmozgatni a fantáziám. Kis túlzással persze: a Konami Silent Hill 4: The Roomjának hivatalos bejelentése hallatán majd' kiugrottam a bőrömből és nyugodtan mondhatom, hogy a Tecmo Fatal Frame című zseniális munkájának folytatása is hasonló érzelmeket váltott ki bennem. Ez utóbbi fejlesztés lapzárta előtt nem sokkal futott be szerkesztőségünkbe. Mondanom sem kell azonnal tigrisugrásban vetettem rá magam a friss, ropogós anyagra, már csak azért is, mert a recenzió elkészítésére szánt idő meglehetősen kevésnek tűnt.

Böjti kollégám cikkében (Konzol 2004. április) említettekhez hasonlatosan magam is nagyra értékeltem az Európában Project Zero címen futó alkotást, tehát a tesztalany elődjét. Az a program nagyon el volt találva mind hangulatában, mind pedig megvalósításában, ezért felettébb kíváncsi voltam arra, hogy a Tecmo belsős fejlesztőgárdája miféle újdonsággal tud majd szolgálni a folytatásban. Azt már az első képek alapján azonnal megállapítottam, hogy a játék valami eszméletlenül szépen néz ki, de igazából ennél sokkalta nagyobb elvárásokat támasztottam vele kapcsolatban. Valami olyasmi kontrasztos, szinte tapintható különbségre vártam, mint a Silent Hill első és második epizódja között van a történetvezetés tekintetében.

MIO ÉS MAYU

Már eleve kicsit rossz szájízzel vettem tudomást róla, hogy a történet megint egy olyan japán kúriában, az All God's Village-ben játszódik, ahol anno különös, istenkáromló szertartásokat folytatott egy földalatti szekta. A pokol kapuinak megnyitásához – mit is kellett bezárni a Fatal Frame első részének legvégén, nnaa? – és isteneik eljövetelének előkészítéséhez a szertartások során nem kizárólag szimpla emberáldozatokat, hanem ikerpárok áldozatait mutatta be a sötét felekezet. A Crimson Sacrifice névre keresztelt rituálék folyamán az ikertestvérek közül az egyiknek meg kellett ölnie a másikat, így természetesen szép számmal voltak azok a szertartásban ellenérdekelt személyek és famíliák is, amelyek nem nézték jó szemmel ezt az ördögi tevékenységet. Nem csak azok körében volt megtalálható persze az ellenállás, akik pusztán nem értettek egyet a nem evilági erők megbolygatásával, hanem azok között a családok között is, amelyeken belül ikertestvérek is voltak. Ez utóbbi közegben érthetően mindennél erőteljesebb volt az istenek tagadása, nem csoda tehát, hogy megmagyarázhatatlan módon tűntek el és haltak meg a közülük való emberek: a szekta tagjai mindenen és mindenkin átgázolva érvényesíteni kívánták érdekeiket. Az elhagyott város néptelen utcái a játék kezdetének időpontjában már csak letűnt korok emlékeit idézi, a fellelhető dokumentumok alapján azonban valószínűsíthető, hogy a gonosz erők összeesküvése sikerrel járt és a pokoli szertartás rendben lezajlott. Ide, az elveszett városba téved két csodálatos kislány, Mio és Mayu Amakura. Hogy valami nincs rendben az már az elején sejthető, mert bár az utcák teljesen kihaltak, mégis mintha csak nemrégiben hagyta volna el őket valaki vagy ami még rosszabb... valami... és hogy mindez ne legyen elég, Mio és Mayu bennragad a városban, amelyben mint az később kiderül új szertartás előkészületei folynak. A lányok pedig mondanom sem kell: ikerpárok... Haladéktalanul ki kell jutniuk a városból!

MAGA A CSODA

A Tecmo ugyebár game-design tekintetében nem igazán tud hibázni, ezért egyáltalán nem okozott meglepetést a tény, hogy a Crimson Butterfly is egy igazi gyöngyszemnek tekinthető e téren. Tökéletes összhangban van a háttérszínek és háttérábrák megválasztása, mely a zenékkel és zörejekkel olyan egységet képez, ami csak a legeslegigényesebben kidolgozott programokról mondható el. Elmondhatom, hogy a külalak igazi kuriózum, utoljára talán az Xbox-os O.TO.GI gyakorolt rám ekkora hatást e téren. Az opciók közt a vibráció, a fényerősség, a feliratok és a sztereó/mono mód közt állítgathatunk kedvünkre. Itt jegyzem meg, hogy sok játéknál kifejezetten idegesített a feliratok kidolgozatlansága, összecsapottsága, itt viszont szép szabályos karakterekkel, mindig jól láthatóan van kiírva a szereplők által kimondott szöveg. Ez már csak azért is nagyon fontos tényező, mert a játékban nagyon sokszor találkozhatunk olyan szellemek által kimondott recsegő mondatokkal és földöntúli hangokkal, amelyeket feliratok híján igencsak nehéz lenne értelmezni, még a nagyon jó angoltudással bíró egyének számára is. Hiába, ismételnem kell magam, ez bizony Tecmo munka.

A kontroller beállításai közt az elmaradhatatlan 2D/3D váltás éppúgy feltűnik, mint a kame-







ra Y tengelyének invertálása, illetve a két analóg kar funkcióinak felcserélése. Három különbözőféle gombkiosztás közül mazsolázgathatunk, én személy szerint az A típusút részesítettem előnyben, ezért ezt a beállítást bontom elemeire. A bal oldali analóg karral irányíthatjuk játékosunkat, a futás a Négyzet gombra került kiosztásra. Érdekes dolog, hogy ha a Négyzetet nyomva tartjuk, akkor a karakter elkezd rohanni abba az irányba, amerre éppen néz, nem kell hozzá külön használni az analóg kart. A tárgyakat az X gombbal használhatjuk. A különféle kulcsokat az X lenyomását követően magától használja a program, de szinte minden egyéb más eszközt a Háromszöggel előcsalható menüből kell alkalmazni. Ha már menü: egyrészt találhatunk egy statisztikát az eltelt tiszta játékidőről, az összegyűjtött pontjainkról, az ellőtt fotóink darabszámáról, az elpusztított szellemek számáról, valamint a high-score-ról, másrészt pedig a térképet, a tárgylistát, a fényképezőgéppel kapcsolatos beállításokat, a lélekrádiót (!) és a memoárt kezelhetjük itt (no meg a file és fotóalbum almenüt). A jobb analóg kar a zseblámpa fénypászmájának koordinálására szolgál.

CÉLLÖVÉSZET FÉNYKÉPEZŐGÉPPEL

Mint azt már az első részben is megszokhattuk, a városon belüli bolyongásaink során különféle gusztustalanabbnál-gusztustalanabb, sőt legtöbbször egészen rémisztő szellemek állják utunkat, melyek ellen egy speciális fényképezőgéppel, a Camera Obscura-val vehetjük fel a harcot. A kamerában különböző hatásfokú filmeket használhatunk, de maga a gép is upgradelhető, a következő módon. Egyrészt a látótávolságát, feltöltődési idejét és érzékenységét befolyásolhatjuk pozitív irányban a menet közben összegyűjtött Spirit Orbokkal, másrészt speciális funkciókkal ruházhatjuk fel mindenféle lencsék révén. Ezeket a lencséket is fejleszthetjük orbokkal, de gyorsan hozzáteszem, hogy önmagában az orbok nem elegendőek a fejlesztésre: a lefényképezett szellemek után járó pontjainkból az egyes funkciók fejlesztésére szánt orbok energiáját úgymond aktiválni kell. A lencsék egyébként a szellemek gyenge pontjainak bemérésére, mozgásuk lassítására, esetleg teljes megállításukra, vagy erősebb sebzésükre használatosak. A Kör gombbal elérhető fényképezés módban a Háromszög gombbal lőhetünk el fotókat rajtuk keresztül. Összetett, de nem túl bonyolult dolog a gép fejlesztése, érdemes a megismerésére egy kis időt fordítani.

Megint csak nincs változás a fényképek készítését, azaz a tulajdonképpeni harcrendszert illetően. Háromféle szellemet különböztethetünk meg a játék folyamán. Az első fajtába tartoznak azok, amelyek a város különféle helyein elbújva teljesen passzív módon viselkednek, lefényképezésükért azonban pont jár. A második csoportba sorolhatóak azok, amelyek igaz mozognak, de emellett mindenféle fontos információval látnak el minket. A harmadik csoportba a bajkeverők, az agresszív támadó lelkek tartoznak. Ezekkel fogunk legtöbbször találkozni kalandjaink során, ezért jó lesz velük vigyázni. Nagyon oda kell figyelni a velük való bánásmódra, de nem csak azért, mert amennyiben elkapnak életerőnk rohamos apadásnak indul, hanem mert minél jobb pozícióban kapjuk őket lencsevégre, annál több pontot kapunk értük, melyeket a fényképezőgép fejlesztésére használhatunk fel. Alapesetben átlagos, úgynevezett normál képet készíthetünk róluk, kisebb-nagyobb kockázatok árán viszont közeli fotókat is csinálhatunk, melyek erősségük sorrendje szerint Zero Shotok, illetve Fatal Frame-ek lehetnek. Ezekért persze nagyságrendileg több pont jár, mint az átlag mezei felvételekért. Ha már itt tartunk: energiánk szinten tartására gyógynövényeket (Herbs) és szenteltvizet (Sacred Water) lehet használni, illetve olyan kristályokat (Stone Mirror), melyek energiánk teljes elvesztését követően azt azonnal visszatöltik a maximális szintre. Sajnos ezekből egyszerre csak egy darab lehet nálunk.

Egyetlen szembetűnő különbség az előző részhez viszonyítva a Silent Hillből – finoman szólva – átemelt lélekrádió, amelybe kristályokat lehet helyezni. A kristályok, drágakövek rádión keresztül történő alkalmazásán át betekintést nyerhetünk az ásvány eredeti tulajdonosának volt, vagy éppen aktuális gondolataiba, amely nagyon nagy segítséget jelenthet a továbbjutást illetően. Itt mutatkozott meg egyébként a feliratozás jelentős szerepe, mert a rádióból majdnem mindig az érthetetlenség határát súroló, rendkívüli módon zajos jel szűrődik ki.

GHOST STORIES

A testvérpárral való menekülésről először a méltán nagy sikert aratott ICO jutott eszembe, de aztán játék közben megbizonyosodtam róla: szó sincs itt semmiféle hasonlóságról, mert az általunk irányított lánykát, Mio-t testvére, Mayu birkamód követi, mozgásába beleszólásunk – attól eltekintve, hogy egyes átkötő jelenetben pár pillanat erejéig átvehetjük felette az irányítást – nem nagyon van. Ez az egyetlen dolog egyébként, ami roppantul zavart a Crimson Butterflyban: a szűk helyszíneken, folyosókon állandó jelleggel beleakadunk ikertestvérünkbe és nem csak hogy nem tudunk tőle normálisan közlekedni, hanem sokszor a szellemek fényképezésénél is akadályt jelent. Különösen idegesítő helyzetekben egyszerűen eltoltam magam elől, de voltak olyan szituációk is, mikor negyed-fél percekig várakozásra kényszerültem, mielőtt folytathattam volna az utam. Bosszantó egy dolog.

A grafikáról pár mondatot. **Tecmo**. Ez a név mindent elmond. Playstation 2-n ennyire szép játékot... háááát, nem is tudom mikor láttam utoljára. Elképesztők mind a renderelt, mind a játék motorjával készült animációk. A terep és a tereptárgyak csodálatosak, pixeleknek nyomát sem lehet felfedezni, minden szép sima és a végletekig kidolgozott. A lányok mozgása egy kissé esetlen, de a szellemek szenvedése nagyon meggyőző, már csak azért is, mert mind külalakjukban, mind fajtáiknak a változatosságát figyelembe véve jócskán túlszárnyalják az előző részben látottakat. Rohadó zombiktól kezdve a kifacsart testű nőkig, össze-vissza szabdalt szellemharcosokig, játékosnak tűnő, de meglepően gonosz gyerekeken át a Ringu című filmben látottakra erősen emlékeztető, hosszú hajú, világtalan lelkekig mindenféle borzalom fellelhető, a felsorolást szinte a végtelenségig folytathatnám. A zene valamiért ennek a programnak az esetében sem nyerte el igazán a tetszésem, talán úgy fogalmaznék, hogy *nem eléggé karakteres*. Ugyanezt tudom elmondani a szereplők lábának folyamatos, idegesítő kopogásáról, ellenben a szellemek nyögéseivel, visításaival, sikoltozásaival, melyekkel megfelelő körülmények – csend, egyedüllét, elsötétített szoba – megléte esetén még a legharcedzettebb játékosok idegeit is meg fogják viselni.

Itt a vége fuss el véle. Bizonyos szempontból többet vártam az FF2-től, mert lényegi változás nem történt az előző részhez képest. Nagyobb és főleg SOKKAL szebb lett, de ettől függetlenül mintha ugyanazzal a közel két évvel ezelőtti játékkal játszottam volna. A hamisítatlan Project Zero hangulat és a pompás külalak szerencsére feledteti velem a csalódást. Talán majd legközelebb!



[Dae]
suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos nem szúrom ezt a játékot, az előzménye is teljesen hidegen hagyott. Nem minőséggel van a baj, mert gyönyörű, és ha hihetünk tesztelőimnek – és miért ne hinnénk, kapcsolatunk bizalomra épül :) – még jó is az anyag. Egyszerűen csak nem érdekel a szellemek fotózása. De ti azért nyugodtan próbáljátok ki, sokak szerint még 9 pontot is megér...

FATAL FRAME 2 – CRIMSON BUTTERFLY

TECMO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nagyon sötét, nagyon mély, fergeteges külső
× lányok! nem tudtok elmenni egymás mellett!? nagyobb, de nem több.

8.5 pont

RÓKA FOGTA VELO



Elég érdekesen alakult ez a decemberi hónap, hiszen mindkét favorit gokartos versenyjátékomnak megérkezett a folytatása, így aztán volt viszonyítási alapom, hogy a két elődhöz képest az új részek milyen mértékben feleltek meg az elvárásaimnak. Nem titok, hogy a másik játék a Mario Kart: Double Dash!, talán ezért már a cikk elején is elárulhatom, hogy a Crash Nitro Kart *sokkal jobban* teljesített, és akik anno az egyes gépen szerették a Crash Team Racinget, azok miután végigolvasták a tesztet, már *rohanhatnak* is a boltokba, hogy beszerezzék a játékot!



PS2-ön ugye már volt egy Crash játék, a hagyományos mászkálós stílusban, és el kell, hogy mondjam, semmi probléma nem volt vele; én úgy érzem, ha a pályák előtti ötven másodperces töltési időt kiküszöbölték volna, ugyanolyan klasszikus lehetett volna belőle, mint az elődjei. Ja, és még valami, PS2-ön a mai napig is az egyetlen valódi ügyességi játéknak a Crash Bandicootot tartom, nem hiába figyel a memóriakártyámon a 105%-os állásom. A CNK viszont a CTR által lefektetett gokartos alapokat viszi/fejleszti egy kicsit tovább. Mivel a játék csak egy oldalt kapott, a történetet csak dióhéjban említsük meg: egy titokzatos idegen (Velo) elrabolja hőseinket, és a Föld elpusztításával fenyegetőzik, ha nem veszünk részt az általa rendezett versenysorozaton. Az első újdonság, hogy a DVD kapacitását kihasználva korrekt renderelt videókat nézhetünk végig a történet egyes részeinél, vagy a későbbiekben, az egyik menüpontban. Szintén újdonság, hogy kezdéskor nem csak egy adott szereplő mellet kell elköteleznünk magunkat, hanem rögtön csapatot is kell választanunk, a Team Bandicoot illetve a Cortex féle bagázs közül. Mindkét csapattal végigjátszani a játékot nem csak azért érdemes, mert csak így hozható be az összes szereplő a multiplayerben, hanem azért is, hogy az eltérő CG animokat is végignézhessük. Egyébként a Cortex-éket választva valamivel humorosabb videókban lesz részünk, köszönhetően Tiny Tiger bénáskodásainak.

A játék felépítése egyébként maradt a régi: egy adott világban az összes pályán nyernünk kell, hogy megjelenjen a világ főellensége, majd őt leverve jutunk át a következő világba. Világból négy van, pályákból pedig helyszínenként három-három, plusz a megszokott kristálygyűjtögetős ügyességi részek. Később, aztán amikor eljutunk Velo-hoz, szokás szerint mehetünk majd gyémántokért is a kupákban. A progi szerencsére hozza a megszokott CTR hangulatot, és irányítást, tehát aki fullosra kijátszotta a CTR-t – mint mondjuk én vagy a csajom, magyarul van benne gyakorlata –, pillanatok alatt rá fog érezni mindenre. De akik először játszanak majd a gamével, azoknak sincs félnivalójuk, mert mint a réginél, most is olyan, mintha a gép a mi oldalunkra csalna egy kicsit! Tehát nincs olyan köcsögölés, mint a Mario Kartban, hogy hiába vagyunk utolsók, csak pocsék cuccokat kapunk, hanem itt bizony, ha le vagyunk maradva, a gép bőkezűen osztogatja a gyorsítókat, az órákat, és a rakétákat. Felszedhető cuccokból egy-két újdonságot leszámítva nincs sok, inkább csak át lettek variálva a régiek, a mostani tornádó pl.: a régi áramozós cuccnak felel meg – tudjátok, ami rögtön ráment az első helyzetre. Ami viszont nagyon fontos, hogy mivel egy adott csapatból egyszerre mindig két versenyző áll rajthoz, a csapattársunktól lophatunk/kérhetünk cuccokat, amit úgy tudunk elérni, hogy figyeljük oldalt a kijelzőt, és amikor megtelik, őrült módjára nyomkodjuk a jobb alsó blokkot. Ilyenkor rövid ideig töménytelen mennyiségű cuccot orozhatunk el a társunktól, ami szorult helyzetben bizony nagyon jól jön. (A többi irányítási trükk, mint például a turbó-indulás, a farolás, vagy az ugratás, és az utána való turbógyorsítós leérkezés maradt a régiben, azt emelném még ki talán, hogy a gép számolja hány boostot csinálunk egy kör alatt, vagy egymásba fűzve kombóként, és így különböző extra dolgokat nyithatunk meg.)



Az alap versenyeken túl természetesen megint itt vannak a plusz versenymódok, az egyik ugye a CNK, amikor az előbb felsorolt betűket kell begyűjtenünk verseny közben, plusz még nyerni is kell, a másik pedig az idő elleni küzdelem. Ez az, amikor csak számozott ládák vannak a pályán, amik rövid ideig megállítják az órát, és így kell egy bizonyos időlimit alatt maradnunk. A fanatikusok aztán ebben a módban nekiállhatnak, mint a CB3-ban és 4-ben, és elkezdhetik döntögetni a különböző fokozatú időeredményeket is. Ez esetben viszont mindenképp válaszátok a két legnagyobb és egyben leggyorsabbnak számító versenyzőt, mert csak vele lesz esélyetek az arany és platina időre.





Essen most néhány szó a pályákról is, mert bizony itt is vannak olyan újdonságok, újítások, amikről mindenképp érdemes megejteni pár mondatot. Ami talán a legszembetűnőbb lesz, hogy a pályák már nem csak relatíve síkba kanyarognak össze-vissza, hanem a térben is, ugyanis a gokartok át is tudnak alakulni, ami abban nyilvánul meg, hogy a kerekeik befelé fordulnak, és mint egy légpárnás jármű a föld felett lebegve haladnak.

Ez a térbeli nyomvonalvezetés egyébként a játéknak is nagyon jót tett, mivel a készítők szabadjára engedhették a fantáziájukat, és nagyon ötletes pályák születtek. Helyem az sajnos nincs, hogy felsoroljam, melyik szint miért tetszet, pedig szívesen megtenném, legyen annyi elég, hogy pont olyanok a pályák, mint amire számítottam; egy kicsit ugyan emlékeztetnek a CTR-re, ami nem is baj, de mindegyik saját karakterrel rendelkezik, és ami fontos: kellőképpen hosszúak, van tehát lehetőség, hogy akár egy kör alatt is ledolgozzuk a hátrányunkat. A grafika egyébként jó, nem lélegzetelállító, de pont olyan, mint amit egy Crash játéktól elvár az ember: gyors, ricegésmentes, színes, egyedi. Egyébként meg sokkal élvezetesebbek a pályák, mint mondjuk az új Mario Kartban, köszönhetően annak, hogy minden pályán van legalább egy (vagy több) elágazás, rövidítési lehetőség, különféle csapdák, gyorsítók, ugratók, sőt újdonság, hogy minden pályán vannak felkiáltójeles ládák, amikkel mi indíthatunk be egy-egy csapdát. Lehet tehát taktikázni, így aztán multiban is sokkal élvezhetőbb lett a játék.



Negatívumból is mindössze csak kettőt találtam, az egyik a játék rövidsége, vagy mondjuk úgy könnyűsége: az egyjátékos módot egy délután be lehet fejezni, ami mondjuk egy DIDDY KONG RACING (csupa nagybetűvel, mert a mai napig ez az ETALON!) kipörgetéséhez képest elenyésző – azt ugyanis majd egy hetembe került befejeznem. A másik pedig, hogy néhány helyen programozási hibák maradtak a játékban, magyarul hanyagul végezték a munkájukat a hivatásos játéktesztelők. Értem ezalatt, hogy néha átesünk, vagy kiesünk a pályáról, és mivel ezeket többször is elő lehet idézni egymás után ugyanazokon a helyeken, egyértelmű, hogy ki lehetett volna javítani, ha nem siettek volna a játék még karácsony előtti piacra dobásával. Ettől függetlenül, a CNK a legjobb gokartos anyag jelen pillanatban PS2-re!

Csipi M Lee
csipimle@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem szúrom ezt a stílust, de kipróbáltam: tényleg nem rossz! Nekem a PS1-es Crash Team Racing jobban tetszik, erre hetet, esetleg hét és felet adnék. Ezt vegyétek úgy, hogy ha nem vagy gokart rajongó, talán az én pontszámom inkább a valós, de ha oda vagy ezért a stílusért, inkább a Csipié.

CRASH NITRO KART

VIVENDI

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a szokás crash minőség továbbfejlesztve
× programozási bugok

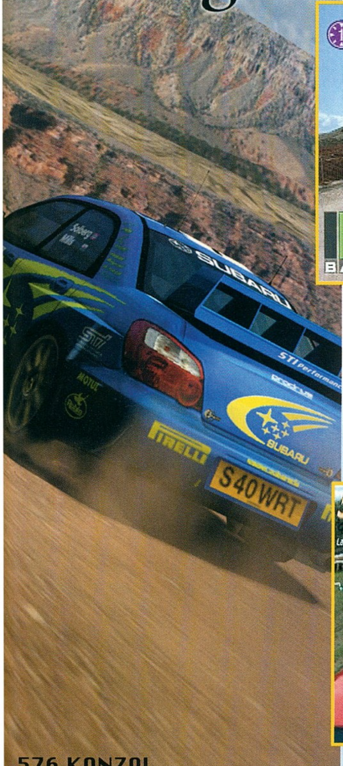
8 pont





NEGYEDIK – PROLÓGUS

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
"Prologue"



Gran Turismo cikket, ismertetőt, tesztet írni mocsok nehéz dolog. Nehéz, mert volt egyszer egy Gran Turismo nevű játék, és hozzá egy Martin-féle cikk, ami *etalon* csak úgy, mint a teszt alanya. Az akkori igencsak soványka Konzolban nem is a két oldalba belesűrített információhalmaz miatt volt páratlan, hanem inkább a hangvételétől, amit reprodukálni már csak a körülmények miatt sem lehet. **(Khöm, khöm, hát mégis tiszteled öreg mesteredet? Martin :)** A Gran Turismo forradalmi volt, és akkor robbant be a köztudatba, akkor korbácsolta fel az állóvizet, amikor az emberek a legkevésbé számítottak rá. A döbbenet akkora volt, hogy még az anti autóversenyző Mártit is a földhöz vágta; áradt a rejtett szexualitás a tesztből.

A cikk után mindenki Tursimo-t akart. Én is. Azt az érzést pedig, amikor először tettem be Playstation-ömbe a GT-t és először néztem végig az introját, megismételni már úgysem lehet, és nem is tudták azóta sem. Több hét játék, öt blokk a memóriakártyán, több mint hetven tuningolt kocsi a garázsban, és több milla dohány a zsebben, mire besokalltam tőle. (Az a személy pedig – az isten nyugosztalja –, aki véletlenül letörölte, már nincs köztünk :).

Volt persze azóta egy GT2 is; élénken él még bennem a kép, amikor Endrédy Tibi az orrom elől halászta el a teszt megírásnak jogát, majd



összehordott egy három oldalas zagyvaságot a játékról, ami a személyes listámon még mindig benne van a három leggyengébb Konzolos cikknek titulált írásban. (Így utólag persze nem is sajnálom a dolgot, mert nálam a GT2 jóval az elvárások alatt teljesített, mint az elődje). És persze volt, vagy van már egy GT3 is, amiről megboldogult Adam próbált meg cikket írni, megfűszerezve azzal, hogy egyes szám első személyben egy élménybeszámolóval indított; kár, hogy elfelejtette, ez a Bojti asztala ;)

Gran Turismo cikket, ismertetőt, tesztet írni mocsok nehéz dolog, hálátlan feladat. Nehéz, mert a játék már befutott, hatalmas rajongótáborral rendelkezik, akik talán kicsit elvakulttá is váltak az évek alatt. Hálátlan, mert úgy kell összehozni a cikket, hogy az tárgyilagos maradjon, rámutasson a program hibáira, hiányosságaira, ugyanakkor a játék fanatikus rajongótábora se forduljon el az újságtól egy életre – és ez nem igazán az én stílusom. Nehéz megtalálni az egyensúlyt. Nehéz lesz értékelni, mivel, ha a végleges játék olyan marad, mint a Prologue, semmiképp sem kaphatja majd meg a maximum pontszámot; de akkor mivel magyarázzuk majd meg az NFSU tízesét, mikor az a game hozzávetőleg négy ponttal fog kevesebbet majd érni a GT4-nél?

Az is kérdéses, hogy van-e egyáltalán létjogosultsága egy előzetes néhány kocsit és pályát tartalmazó „demo" diszk tesztjének, hiszen messze menő következtetéseket levonni belőle badarság lenne, az ördögöt a falra festeni meg nem túl jó ómen. Talán az egyetlen dolog, ami miatt érdemes foglalkozni vele, hogy ilyen-olyan úton-módon, kerülőutakon szerintem a nagytöbbség úgy is beszerzi majd magának a GT4P-t, ezért talán nem árt, ha tudják mi vár rájuk, hogy mit kapnak a pénzükért.

Gran Turismo cikket, tesztet, ismertetőt ugyanakkor könnyű írni, mivel maga a játék nagy általánosságban, még akkor is, ha a szerző az első részt tartja a *tökéletesnek* – és onnantól kezdve csak lassú minőségi hanyatlást tapasztalt (bővebben majd a GT4 cikkben, már amennyiben azt is én firkantom) –, még mindig le tud nyűgözni a gyönyörű grafikájával! Nem állítom, hogy nagyon sokat fejlődött volna a hármas óta, de azért tapasztalható előrelépés. Sajnos a bevezetőben látható, full 3D-s, berohangáló merész elmebetegek és a közönség is magából a játékból kimaradtak, pedig ettől majdnem elájultam – bár a sprite alapú, mozgó-futkározó embertömeg is baba lett, és alig észrevehető, hogy csupán 2D-s papírmasékról van szó.

A DVD-n egyébként néhány pálya és ötvennél is több autó kapott helyett, ez utóbbiakat külön be kell hozni, úgy, mint a jogsikat, azaz különböző feladatokat kell teljesítenünk. Ezek a feladatok külön csoportokra vannak osztva; a piros színűek után pl. bejön majd egy igen jó minőségű making of videó, ezután lepődtem viszont meg, mert jött még egy lila feladatcsoport is, ahol végre már rendes ellenfelek ellen is kipróbálhattuk magunkat. Alapban ugyanis az árkád módban erre nincs lehetőségünk – egyszerűbben a pályákon a köröket csak egymagunk rójuk. Azt nem tudom, mi történik, ha a lilákkal is végzünk, mivel az egyik feladatnál sikerült leragadnom. A fotórealisztikus, kifeszített tapétaháttereknek nagyon nyomát nem láttam, csak a legtávolabbi horizontot alkotják, azaz megmaradt a jó öreg poligonos grafika, ami igencsak korlátozza a látványt, értsük ezalatt azt, hogy majdnem olyanok a pályák, mint a GT3-ban.

Remélhetőleg a végeleges verzióban már kiküszöbölik az olyan hibákat, mint az átlátszó falak, és a semmiből felépülő objektumok, mivel ezek nagyban rontják az összképet. Hasonló bénaság az is, hogy a rally pályákon láthatatlan falba ütközöl a szakadékok szélén, vagy hogy simán neki lehet menni a közönségnek is, mivel semmi nem történik ilyen esetben. Nekem egyelőre a kocsik fordulásával is problémám volt, ez főleg a felső kameranézetből látható jól: mintha nem lehetne kitenni az autók s*ggét, az viszont külön öröm, hogy sikerült végre valódi keskeny és kacskaringós vonalvezetésű rally pályákat alkotni. (Úgy látszik valaki mégiscsak meghallgatta a siralmaimat.) Az megint más tészta, hogy a rally autókat baromi nehéz az úton tartani, de legalább nincsenek huszonhat méter széles rally pályák.

A kocsik természetesen még mindig nem törnek, és egyelőre az is homályba vész, hogy mennyit sikerült csiszolni a mesterséges intelligencián. Az általam tesztelt verzió japáni, úgyhogy valamivel gyorsabb volt, mint a PAL-os GT3, de még mindig bennem van, az az érzés, ami a GT3-ban is végigkísért: azaz, hogy a játék **lassú**! Amikor nyolcvannal mész olyan, mintha 20-szal tötyörögnél, és csak száznyolcvan fölött kap el a sebesség, ezért sokszor le kell pillantani a kilométerórára egy-egy kanyar bevételénél, különben beszopat a játék. Úgy értem, hogy a képernyőről az jön le, hogy ezzel a sebességgel bevehető az adott kanyar, közben meg 75-tel repesztesz és elszállsz a kanyarban. Ez azért a GT1-ben nem így volt...

A Mártival úgy döntöttük, hogy a Prologue-t értékelni is fogjuk, és megkapja a szokásos rublikát is a lap alján, *de*! Ami ott láttok, az még csak *véletlenül sem* a GT4 értékelése, mindössze ennek a „demo" DVD lemeznek a pontszáma, aminél figyelembe kell venni, hogy a két játékmód, az a néhány pálya, és a korlátozott számú autóválaszték csak ideig-óráig köti le a vásárlót. És ez rendjén is van, hiszen ez csak egy ízelítő, egy kóstoló, egy kis marketinges figyelemfelkeltés, egy kis plusz pénz a készítőknek, aminek igazából nincs is más célja, csak, hogy az időközben lankadó figyelmet újra felcsigázza, és egy kicsit megint a GT4 kerüljön a reflektorfénybe. Erre tökéletesen megfelel, többet tehát ne is várjunk tőle.

Gran Turismo cikket, tesztet, ismertetőt írni baromi nehéz dolog. Még szerencse, hogy ez csak egy előzetes volt...

(Valóban, úgy egyeztünk meg, hogy lesz Értékelő a GT4P-hez... De aztán meggondoltam magam. Nem titok: Csipi négy tulajdonságra jót adott, a szavatosságra közepest, végösszegként pedig talán négy vagy öt pontot.

A teszt elolvasása után azonban úgy éreztem, zavaró lenne sok olvasó számára az alacsony pontszám és a megszokott értékelés. Értetlenkedést, felesleges anyázást indíthatna be, két hónapig erről szólna a Csevegő, ezért végül kiszedtem. A lényeg azt hiszem úgyis benne van az írásban... Martin)



Cssipi M Lee
csipimlee@576.hu

COUNTER STRIKE™





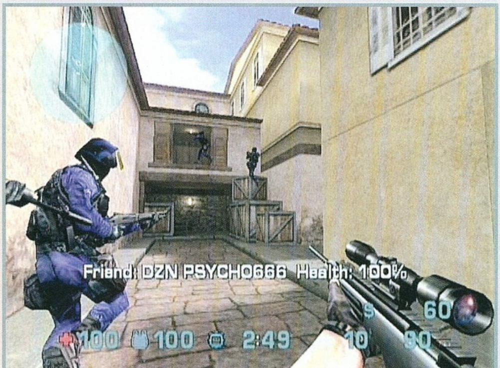
A Counter-Strike (CS) sokkal több, mint egy egyszerű játék – no meg kicsit kevesebb is annál. Az egész két egyetemista sráccal, Goosemannal és Cliffe-val kezdődött, akik egy „modot", egy saját kiegészítést írtak a Half-Life-hoz. A terroristaelhárítók és prédáik küzdelmét feldolgozó CS 1999 júniusában került ki a netre, és eleinte nagyon lassan terjedt. Körülbelül a hatodik verziónál kezdett a dolog egy lavinához hasonlítani – egyre többen töltötték le az ingyenes programot, és a helyzet ma ott tart, hogy a rendkívül ronda, majdnem öt éves játék messze a legnépszerűbb online játszott FPS. A hatalmas költségekhez szokott kiadók csodálkoznak az ingyen sikeren, Goosemanék immár profi fejlesztők lettek, az emberek százezrei pedig vég nélkül irtják egymást.

ÁTOKTALAN NÉPSZERŰSÉG

Na, de miért is ilyen népszerű ez az ingyenesen letölthető játék? Hát, például azért, mert ingyenes – pontosabban egy Half-Life kell hozzá, de hát azt egyrészt milliók vették meg önmagáért is, másrészt pedig ma már nem igényel nagy befektetést. Ez persze az Xbox-os verzióval már nincs így, az ugyanannyiba kerül, mint minden új játék (mondjuk nem is várta senki, hogy merő jóindulatból majd ingyen osztogatják).

Egy másik fontos dolog, hogy – lévén öt éve jelent meg – minden gépen elfut, még a leglassabbakon is. Természetesen az Xbox-os verzió is jól fut, talán a leggyorsabb FPS, amihez a konzolon szerencsém volt. A gyors tempó persze igen szoros összefüggésben van azzal, hogy a látvány, háát, hogy is mondjam... nem izzasztja meg a Microsoft konzolját. Igaz, PC-n sokkal gyengébb volt a kép, itt legalább a pályát borító textúrákat újrarajzolták, így helyenként még az „egész pofás" jelzőt is megérdemli. Sajnos azonban ez is túl kevés – a játékos modellek például kritikán alulian néznek ki – annyira szögletesek, mintha csak egy PS1-programból szöktek volna át (a fair play kedvéért elmondanám, hogy elindítottam a PC-s verziót, és ott még gázabb a helyzet). Ráadásul az animációkkal sem törődtek sokat, mindenki ugyanúgy mozog, ahogyan azt a két egyetemista megalkotta – azaz cseppet sem emberien (főleg az összeeső testek látványa szánalmas). Speciális effektek lényegében nincsenek, a robbanások pocsékok, és a villanógránát megoldása sem ér fel a mai standardokhoz (egyszerűen fehérré válik a képernyő pár másodpercre – semmi kettős látás vagy homályosság...). Én ugyan azt vallom, hogy a játékmenet a legfontosabb, de azért nem bánom, ha azt valami fogyasztható formátumban élvezhetem. Itt pedig tisztán látszik, hogy nem sokat törődtek ezzel, csak átírták a programot úgy, ahogy volt, és emellett mindössze néhány közepes képességű grafikusnak adtak munkát.

A játékmenet viszont ott van a legjobbak között, és igazából ez az igazi titka a CS töretlen népszerűségének (ebben a pillanatban néztem meg a GameSpy oldalán az élő statisztikákat, ami szerint most többen játszanak CS-vel, mint a ranglista következő 39 helyezettjével *összesen!*). Nincs történet, nincsenek logikai feladványok, csak az a cél, hogy befogjuk az ellent a célkeresztbe, aztán bumm. A körök gyorsan követik egymást, a meccsek csak ritkán húzódnak hosszú percekig. A gyors ritmus és az ehhez kapcsolódó (félig) realisztikus játékmenet kombinációja egy igazán addiktív játékot eredményez. Ha meghaltunk, akkor a többiek szemszögéből követhetjük az eseményeket, ami megakadályozza az unatkozást még rossz teljesítmény esetén is.



NEHÉZ A DOLGA A KÁNTERNEK

A Counter-Strike két csapat, a terroristák (T-k) és a terrorista-elhárítók („magyarul" kánterek vagy CT-k) küzdelméről szól. Két üzemmódot próbálhatunk ki, az egyikben a túszokért folyik a harc, a másikban pedig egy bomba felrobbantása körül. Az előbbiben a túszok (a PC-s tudósokat lecserélték szoknyás macákra) a terroristák kezdőpozíciójához vannak közel, és ilyenkor a CT-ké a nehezebb feladat: először meg kell találni őket, majd a saját bázisukra kell vezetni mindegyiket. Eközben persze a „terrorok" nem tétlenkednek; egyrészt elvezethetik a túszokat valami jól védhető helyre, másrészt pedig lesben állhatnak a kivezető útvonalaknál is. A másik játékmódnál viszont a CT-k vannak az előnyösebb védekező pozícióban: itt a terroristák célja, hogy elhelyezzenek egy bombát az erre kijelölt területen – persze mire odaérnek, a CT-k már elfoglalták az előnyös pozíciókat. Bármelyik játékmódról van is szó, a csapatok akkor is győznek, ha kinyírnak mindenkit a másik térfélről – és az esetek legalább felében ez szokott bejönni. A meccsek fordulókra vannak osztva, és a szerver házigazdája beállíthat mindent: szerepcseréket, hogy mindenki szerepelhessen mindkét csapatban, vagy éppen azt, hogy hány menetet kell nyerni, amíg valaki igazi győztes lesz (általában három győzelemnél hirdetnek végső eredményt, ez után jön a következő pálya).

Számomra kicsit szomorú, hogy a PC-s verzió másik két – igaz, ezeknél sokkal kevesebbek által játszott – játékmódját kihagyták az Xbox-os verzióból. Ennek okát nem igazán értem, az egyetlen, amire gondolni tudok, hogy azért tartották vissza ezeket, mert később akarják letölthetővé tenni őket. Ezt viszont pofátlanságnak érzem, mert szerintem a letölthető dolog legyen valami új, de ne valami olyan, amit a dobozos verzióból emiatt kihagynak. Mindennek ellenére remélem valamikor kipróbálhatjuk ezeket is, így aztán leírom, hogy ezek miről szólnak. Az Escape tényleg nem volt nagy szám, itt a terroristák menekültek a pálya egyik végéről a másikba, mindezt persze a mesterlövész-puskát tartó CT-



k kajánul vigyorgó ábrázata előtt. Az Escort viszont számtalan vidám órát szerzett nekem még évekkel ezelőtt; ebben az volt a lényeg, hogy egy fegyvertelen személyt – ő volt a VIP – kellett a CT-knek elkísérni a pálya egy meghatározott pontjára. Itt persze a terrorok voltak előnyben, hiszen elég volt, ha a Steyr Scout célkeresztjébe belekerült az esernyős-öltönyös figura – egy ujjmozdulat, és már győztek is.

PÉNZ BESZÉL

A pénz igen fontos része a CS-nek, hiszen mindkét fél a fordulók elején ebből vásárolhat felszerelést. Ha nem veszünk semmit, akkor csak egy pisztollyal és egy tárral rendelkezünk, ami ugye nem sok sanszot jelent a gépfegyveres, shotgunos ellenfelek ellen. A kör elején mindenki kap elég időt a vásárlásra, amit zseniálisan oldottak meg: a bal karral választhatunk a körcikkek között, melyek fegyverkategóriákat, illetve rájuk kattintva a konkrét fegyverkínálatot jelképezik. Lőszert az L és R gombokkal vehetünk pisztolyunkhoz, illetve fő fegyverünkhöz. Emellett vehetünk gránátokat is, valamint kevlár mellényt is. Utóbbi rendkívül hasznos. Leírom még egyszer, hiszen tényleg életfontosságú: **mindig legyen rajtatok kevlár**! Ha nem halunk meg játék közben, akkor a következő kört (vagy lejár az idő, vagy győzött valamelyik csapat) a már meglévő felszerelésünkkel kezdjük (azért érdemes egy friss páncélt venni, ha nagyon kilyuggatták a régit, no meg az elhasznált lőszert is töltsük fel). A fegyvermániások boldogak lehetnek, álmaik minden puskája, géppisztolya kipróbálható, az AK-tól a Steyr Augon át a Magnumig bezárólag – természetesen az igazi értékekkel megspékelve (tár, lőgyorsaság, sebzés – nem minden fegyver tud átvinni egy ajtót, esetleg zoomolás).

Pénzt elsősorban a győzelemért kapunk, no meg a lelőtt ellenfelekért, de a túszok megmentése is sokat hozhat a konyhára. Persze a vesztes csapat is kap lóvét, nehogy végleg lemaradjanak, sőt, ha folyamatosan kikap az egyik brigád, akkor egyre többet költhetnek, hogy legyen esély a fordításra.





CSAPATJÁTÉK!

A Counter-Strike legfontosabb követelménye a csapatjáték, vagyis az, hogy mindent egyeztessünk társainkkal. Ne rohanjunk előre egyedül, mert az lesz a vége, hogy lemészárolnak minket – a fegyverek ugyanis itt nem viccelnek. Itt nincsenek gyógycsomagok, nem találunk páncélokat a pályán, és akár egyetlen találat is halálos lehet. Pisztolylövésből persze többet is kibírunk (ha fejjel kapjuk el, akkor nem biztos), de ha valaki sörétessel kínál meg minket, akkor azonnal felborulunk. Így aztán rambózás helyett inkább óvatosan, egymást fedezve haladjunk előre, ne lövöldözzünk feleslegesen, mert csak felhívjuk magunkra a figyelmet. A rejtőzködés nagyon fontos lesz, különösen akkor, ha mi vagyunk védekező állásban – ilyenkor mindent meg kell tenni, hogy a gyanútlan ellenfél azt higgye, hogy egyedül van, és bemásszon látóterünkbe. Már most rengeteg klán alakult, akik egyre összetettebb stratégiákat dolgoznak ki a győzelem érdekében; felosztják a fegyvereket, a szerepeket és a pálya egyes részeit, hogy mindenki a képességeinek megfelelően tudjon eljárni.

Azt egy percig sem szabad elfelejteni, hogy a Counter-Strike-ot *multiplayerre* találták ki. Az eredeti PC-s verzióban egyedül nem is lehet játszani, ezért aztán az Xbox-os verzió legfőbb újdonságát a botok jelentik. Ezek a számítógép irányította karakterek elvileg az embereket helyettesítik, ha nem tudunk felmenni sem az Xbox Live-ra, vagy helyi hálózatra. Egész sok jellemzőjüket tudjuk beállítani, de tapasztalatom szerint meglehetősen buták. Illetve ezt azért nem lehet mondani, mert néha egész meglepő manővereket hajtanak végre, sőt, helyenként teljesen emberien viselkednek. Szerintem igazi játékosok viselkedését akarták lemodellezni, ez megfigyelhető azon, hogy ha túlerővel kerülnek szembe, akkor visszavonulnak, hogy pontosan azon ládák mögött lapulnak be, mint a legjobb játékosok, és ugyanúgy ökörködnek (pl. az utolsó másodpercekben előveszik a kést, hogy azzal hadonásszanak). Ezzel nincs gond, viszont valamilyen megfontolásból képesek arra, hogy a nyílt mezőn, egymással szemben állva lövöldözzenek. Ez a következőképpen néz ki: a CT meglátja a terrort, és elkezdi lőni; mire az megáll, lassan megfordul, és ő is elkezd lőni. Minden mozgás nélkül, egyhelyben állva szórják az ólmot addig, amíg egyikük holtan nem esik össze. Ez borzasztóan kiábrándító, hiszen egy ember ilyet sosem csinál – ha mi kerülünk tűz alá, akkor kezdjünk el ugrálni, cikkcakkozni, keressünk fedezéket. Így ugyanis körülbelül egymillió százalékkal növeljük meg túlélési esélyeinket… Azt persze nem mondom, hogy simán lehentelünk mindenkit, mert célzásban egész jó a gép. No meg a sunyiskodásban is, ami szintén egy emberi vonás. Ha kell, akkor percekig guggolnak egy helyen, várva szerény személyünket, és amikor gyanútlanul elsuhanunk előttük, ezzel már alá is írtuk halálos ítéletünket, szinte hallhatjuk a gúnyos kacagást. Máskor meg az egész meccset azzal töltik, hogy egy ládát bámulnak – nem tudom, hogy ilyenkor mi történhet velük, de ez viszont nem túl emberi (az „életben” esetleg akkor láthatunk ilyet, ha valaki elmegy vacsorázni, de nem lép ki a szerverről).

A D-paddal négy parancsot adhatunk ki, de igazi értelme csak a „kövessetek engem”-nek (fel) és a „maradjatok itt”-nek (le) van. Ráadásul nem is mindig figyelnek ránk, néha egyszerűen tojnak ránk és mondandónkra.

Az igazi öröm persze, ha valódi emberek ellen játszhatunk. Osztott képernyő, helyi háló (nyolc Xbox-ot is össze lehet kötni; viszont ennyi tévé összeszervezése már trükkös lehet) és persze mindennek az alfája és omegája: az Xbox Live. Utóbbi statisztikákkal, klánokkal és később letölthető pályákkal felvértezve. Igazán kár, hogy az amerikai verzió nem érkezett el hozzám időben, így nem tudtam így kipróbálni; csak négyen nyomtuk ugyanennyi bot ellen. És így már átjött a CS erőssége: a gyors iramú, addiktív játékmenet. Órákon keresztül nem tudtuk abbahagyni a gépek alázását, úgyhogy el lehet képzelni, hogy mekkora őrület lehet a neten, ahol 16-an tépik egymást… Főként azért, mert a PC-s CS-t teljesen tönkretevő csalók innen az XBL – eddig, és reméljük még sokáig – áthatolhatatlan biztonsága miatt teljességgel hiányoznak. Nincsenek falakon átlátni képes emberek, nincsenek minden sebzést elviselő páncélok – a fair play uralkodik.





MARTIN BELESZÓL!

Oh, Istenem. Ha összeszámolnám, hány órát töltöttem el a PC-s CS-vel. Felidézni sem tudom a sok királyabbnál-királyabb sztorit, az éjszakákon át tartó meneteket, a sok játék közbeni csetelés során szövődő haverságot, és persze a mérhetetlenül sok anyázást. Nekem nagyon tetszik az X-es CS is. Az egyjátékos mód is (ha jól belövöd magadnak a nehézségi szintet) nagyon visszaadja a netes játék élményét. Nem rosszak azok a botok. Én nagyon ajánlom mindenkinek. Iszonyat jó game!

PC -> XBOX

Az Xbox-os verzió jobb lett, mint a PC-s, ehhez nem sok kétség fűzhető. Igaz, a grafikát csak szidni lehet, de azt nem szabad elfelejteni, hogy az eredeti még randább. A hangok ugyanolyanok, mint voltak, azaz a fegyvereké jók, viszont minden más teljesen jellegtelen. Ráadásul hiába támogatja a játék a Dolby Surround hangzást, a hangok alapján nem mindig lehet megmondani, hogy merről lőnek, honnan halljuk a lábdobogást. Ha már a Microsoft volt a kiadó, legalább ők odafigyelhettek volna erre. A játékmódok számának csökkentéséről is elmondtam már nem túl hízelgő véleményemet; ha viszont már így alakult, akkor tényleg remélem, hogy *ingyen* lehet majd leszedni a hiányzókat is.

Minden más azonban jól sikerült. Az irányítás példaértékű – egyrészt a Halo által lefektetett bombabiztos alapokra épül, másrészt meg a vásárláshoz is sikerült egy gyorsan használható rendszer kialakítani. Azt mondjuk sajnáltam, hogy nem lehet előre kialakítani néhány eltérő felszerelést (mondjuk ha kiválasztom az egyes szettet, akkor megkapom a CT oldalhoz kitalált cuccaimat, ha a kettest, akkor pedig a terrorista-felszerelésemet), nem hiszem, hogy problémás lett volna. Ez persze nem egy nagy hiba, hiszen így is röpke pillanatok alatt szerelkezhetünk fel.

A legnépszerűbb térképek némelyikét megkaptunk az alapcsomagban (Dust, Dust2, Aztec, Italy), de néhány másik viszont hiányzik. A legvadabb mészárlásoknak helyt adó Iceworld lesz az egyik első letölthető térkép, és remélem, hogy az én kedvencem, az Assault is ezek között lesz. Az új pályák némelyike is jó lett, de a programmal rendelkező amerikai ismerőseim elmondása szerint az előbb felsorolt négy pályán zajlik a meccsek 80-90%-a.

A lenti pontszám szükségképpen egy csonka teszt után született, lévén a CS legfontosabb jellemzőjét, az online küzdelmeket nem tudtuk kipróbálni. Így viszont a játék nem ér meg tizensokezer forintot, legfeljebb akkor, ha rendszeresen szoktál Xbox partikat rendezni legalább hat résztvevővel. Igaz, mi négyen is jól éreztük magunkat, de azért ez nem volt az igazi; ha csak ennyien szoktatok összejárni, akkor a Rainbow Six 3 minden tekintetben többet nyújt. Például: sokkal szebb, van benne egyjátékos-mód, brutális hangjai és gyönyörű zenéi vannak. Igaz, a játékmenete sokkal lassabb, mint a pörgős CS-é, de szerintem ez nem baj.

A végeredmény: ha csak egyedül tudsz játszani, legfeljebb néhány barátoddal, nincs értelme megvenni a Counter-Strike-ot, ekkor érvényes a lenti pontszám. Ha viszont sokan tudtok együtt játszani, esetleg egyike vagy azon keveseknek (cirka tízen vagyunk), akik Magyarországról Xbox Live-on keresztül játszanak, akkor szinte kötelező megvenned – így akár kilenc, vagy még több pontot is érhet a játék.

Grath

COUNTER-STRIKE

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-16 Játékos
1mentés 3 blokk

✔ van cs konzolon!
× xbox live nélkül nem sokat ér

7.5 pont



(FÉL)ISTENI!

Azt hiszem, minden játékstílus közül az RPG-ket szeretem leginkább. Legalábbis azokat a játékokat, melyeket a szerepjáték skatulyába helyezhetünk be – ezek nagy része ugyanis szerintem igen messze áll az igazi *szerep*játszástól. A Deus Ex végre egy olyan program, ahol erre lehetőségünk nyílhat.

A MÚLT

PC-n 2000-ben jelent meg az eredeti Deus Ex, amely mindent letarolt, a semmiből jőve milliós eladásokat tudott produkálni. A sci-fi környezetű RPG-ben a játékos szabadságán volt a hangsúly: a problémákat mindenki úgy oldotta meg, ahogy akarta; lopakodva vagy tüzelve, ahogy a csövön kifér – no meg e két véglet között bárhogyan. A sikert egy PlayStation 2-átirat követte, két évvel később, ami viszont minden tekintetben megbukott. Egyrészt randasága ellenére (az eredeti sem volt egy szépség, meg időközben felmentek az elvárások is, ráadásul hihetetlen módon a játék csak *csúnyább* lett) is szaggatott, ráadásul a PC-re, illetve billentyűzetre tervezett irányítás átírása sem sikerült valami fényesre... Így aztán a legtöbb konzolos kimaradt a jóból; egészen mostanáig, hiszen az Eidos – ezúttal egyszerre a PC-s verzióval – kiadta a második részt Xbox-ra is.





Ahhoz, hogy megérthessük, hogy mi is zajlik a háttérben, mindenképpen ismerni kell az eredeti rész sztoriját is. Az 2052-ben játszódott, és egy JC Denton nevű biotechnológiával felturbózott terroristaelhárító volt a központi karakter (egy érdekesség: mivel az akkor használt Unreal-motor nem bírt el túl nagy textúrákat, ezért a kezdő New York-i pálya hátterében nem voltak ott a WTC felhőkarcolói; mivel a technológia e korlátjait szégyellték, kicsit átírták a sztorit – így a 2000-ben megjelent játék szerint terroristák döntötték romba az épületeket). A világ akkorra szinte pokollá változott: mindent a hatalmas mamutcégek irányítanak, központi kormányzatról alig-alig lehet beszélni. Mindenhol a korrupció és az erőszak az úr, viszonylagos békét csak a gazdagabb belvárosokban lehet találni. Az első néhány helyszínen még vígan kergetjük a rosszfiúkat, egy felkelő csoportosulás tagjait. Aztán testvérünk, Paul, feltárja az igazságot (ami persze nem a teljes, a végső igazság – olyan nem nagyon van a Deus Ex világában), miszerint a rosszfiúk a jók, és viszont. Így aztán elkezdünk nyomozni egykori munkaadóink ellen, de később egyre tágul a kép, egyre többen kerülnek bele látóterünkbe. Többek között kiderül (aki esetleg még akar játszani az első résszel, az most ne figyeljen ide), hogy klónok vagyunk, hogy létezik egy Illuminati nevű titkos társaság, amely a háttérből irányítja a világot, illetve több mesterséges intelligencia is ugyanerre törekszik. Mi természetesen vergődünk e csoportok között, ilyen ligában nem nagyon tudunk a saját lábunkra állni. A jó ötven órás játék végére azonban mégis a mi kezünkbe kerül a döntés, mi választhatunk, hogy mit kezdünk hatalmunkkal. A régi rajongók számára kicsit meglepő lehet, hogy a második rész, az Invisible War elkészítéséhez összekeverték az eltérő kimeneteleket: így a hivatalos verzió szerint JC összeolvadt a Helios nevű MI-vel, viszont eközben sikerült előidézni az Összeomlást, ami a Föld egyes részeit szinte kőkori állapotba süllyesztette (az Aquinas kommunikációs központ kisütésével minden, a füstjeleknél és a kiabálásnál technológiaigényesebb kommunikáció lehetetlenné vált).



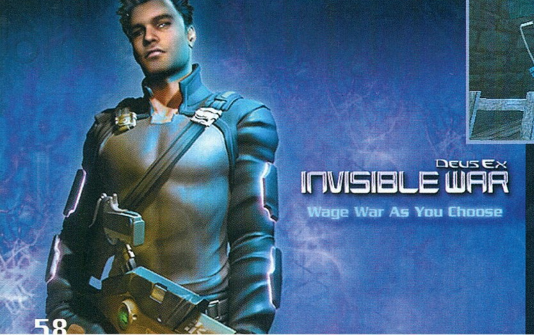
A JELEN

Az Összeomlás óta húsz év telt el, és a helyzet még csak most kezd el normalizálódni; illetve egész pontosan visszaállni arra a szintre, ahol előtte volt. A WTO nevű katonai-politikai szervezet segítségével a túlélők archológiákba, azaz hatalmas, önellátó épületkomplexumokba költöztek. Legalábbis a gazdagabbak, hiszen a szegények – akik természetesen abban a korban is többségben vannak – helyzete nem sokat javult, ők a régi városok romjain próbálnak megélni. A WTO kemény törvényekkel és, ha kell, fegyverekkel tartja fenn a rendet – ez a legfőbb előnyük, és hátrányuk is egyszerre. Tőlük teljesen eltérő módszerrel próbálkozik a szimplán Order (azaz Rend, mint szerzetesrend) nevet viselő vallási közösség. Ez a mindenki által csak Őszentsége néven ismert szent lény iratain és kinyilatkoztatáson alapul, és csuklyás ruhát viselő híveknek a lelki békét akarja megadni. Persze, ha arról van szó, ők sem rettennek vissza az erőszak alkalmazásától, mint azt rögtön a játék elején kiviláglik. Mi egy chicagói különleges akadémián nevelkedünk, minden különösebb cél nélkül: körülöttünk minden társunk biztonsági főnök, vagy különleges osztagos WTO-tiszt akar lenni, mi meg csak nevelőszüleink óhajának engedelmeskedve tanulunk (nevünk Alex D – ez lehet Alexander és Alexandra is, a „D" jelentésére pedig szerintem rá lehet jönni...). Mikor azonban Chicago-t egy terrorista-támadás elsöpri a föld színéről, minket még a végzet beköszönte előtt átszállítanak Seattle-be, a Tarsus cég egy másik akadémiájára. Itt próbálunk magunkhoz térni a sokkból, mikor az Order megtámadja a túl világinak, illetve túl erőszakosnak tartott bázist.

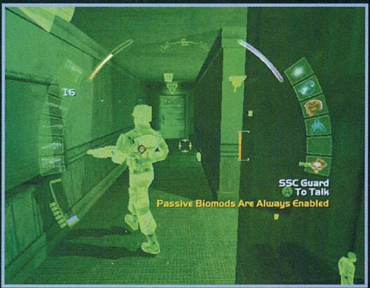
A JÖVŐ

Miután sikerült elmenekülnünk, kikerülünk a nagyvilágba és beköszönt az az ismerős érzés, amikor nem igazán tudjuk, hogy mi is történik valójában, hiszen szinte minden lépésünkkor új dolgok derülnek ki a világról, a szervezetekről, vagy éppen magunkról. Eleinte a WTO és az Order birizgálnak minket óhajaikkal, mindegyik a maga oldalán akarja felhasználni becses személyünket. Hiszen mi egy elit osztagból sem lógnánk ki, ráadásul van egy olyan tulajdonságunk, ami az egyszeri halandók fölé emel minket: az, hogy naniták, azaz apró részecskék, gépek vannak testünkben, melyeket a megfelelő berendezésekkel akcióba hozhatunk. Ez lefordítva azt jelenti, hogy a biocanisterek gyűjtögetésével kifejleszthetünk speciális képességeke, vagyis biomodokat. Testünknek öt része van (szemek, agy, gerinc, karok, lábak), amit erősíthetünk, méghozzá minden területen három lehetőséggel. Egyszerre csak az egyik lehet aktív, tehát adott esetben el kell döntenünk, hogy lábunk tápolásával csendesen akarunk e járni, vagy gyorsan akarunk rohanni – a kettő egyszerre nem megy. Váltani lehet a képességek között, de a már befektetett biocanisterek ilyenkor elvesznek; ez persze nem akkora gond, hiszen a játékban több, mint elég szedhető össze. A 15 biomod mindegyike három fokozaton át javítható, így természetesen egyre erősebb hatásfokkal segítenek minket. Mivel a biomod-rendszer jelenti a hagyományos RPG-elemet a játékban, ezért nem árt, ha tudjuk, hogy melyik beül-





Regeneration
A regeneráció természetesen életerőnk újratöltésére szolgál, minél magasabb szinten van, annál gyorsabban gyógyulunk.
Vision Enhancement
Ez a biomod eleinte éjjellátást jelent, később viszont már a falakon is átláthatunk vele, és így egyetlen rejtőzködő ellenfél vagy elrejtett tárgy sem marad észrevehetetlen.
Spy Drone *(BM)*
A Spy Drone egy kis kémgömböt hoz létre, mellyel felderíthetjük a pályákat, majd amikor elhagyjuk, EMP-robbanásban semmisül meg.
Cloak
A Cloak segítségével láthatatlanná válhatunk az élőlények szemében, kivéve, ha támadunk a kezünkben tartott fegyverrel – ekkor elmúlik a hatás.
Hazard Drone
A Hazard Drone egy kis gömb, mely körülöttünk repked, és elnyeli a környezeti ártalmak egy részét – például a tüzet, a sugárzást vagy a mérges gázt.
Neural Interface *(BM)*
Ezzel a biomoddal hackelhetünk: az ATM-ekből pénzt szedhetünk ki, a kamerákat kikapcsolhatjuk a gépágyúkat pedig a magunk oldalára állíthatjuk.
Biotox Attack Drone
Amint ez a zöld, körülöttünk repkedő Drone „meglát" egy ellenfelet, altatólövedékeket kezd rá lőni. Ő maga sérthetetlen, így minden élőlény ellen hatékony.
Strength Enhancement
Az erő-növelés megnöveli a közelharci fegyvereink sebzését illetve második és harmadik szinten kapunk egy újabb helyet a tárgylistában.
Bot Domination *(BM)*
Ez a robotok feletti hatalmat, közvetlen irányítást biztosítja. Első szinten ez a gépágyúkat, a kamerákat jelenti, harmadikon pedig már a hatalmas katonai droidok felett is átvehetjük az uralmat.
Aggressive Defense Drone
Ez a Drone körülöttünk repül, és hatástalanítja a ránk lőtt rakétákat, illetve a felénk hajított gránátokat.
Thermal Masking
A Thermal Masking ugyanazt biztosítja gépek ellen, mint amit a Cloak ad az élőlényekkel szemben: láthatatlanságot, amit itt is megszakít, ha támadunk.
Electrostatic Discharge *(BM)*
Ez a biomod a közelharci fegyverek hatékonyságát növeli meg a gépi ellenfelek ellen, plusz EMP sebzést biztosítva nekik.
Move Silent
Ez a biomod természetesen a csendes közlekedést szolgálja: első szinten a kúszás és a lassú járás zaját tünteti el, a harmadik biocanister hozzáadásával pedig már mindenfajta mozgásunk teljesen néma lesz.
Speed Enhancement
Lábaink megerősítésével futási sebességünk akár meg is duplázódhat, illetve az esések erejét is felfogja ezen beültetésünk.
Health Leech Drone *(BM)*
Az ezzel a biomoddal kreált vörös Drone, amint készítünk neki egy hullát, azonnal elkezdi azt felemészteni. Ezzel mi visszakapunk némi életerőt (ami kétszeres, ha nem hullát, hanem ájult testet zabáltatunk fel vele).





tetés mit is jelent – ezért egy külön kis szövegboxban mindegyikről röviden leírtam, hogy hogyan is segít minket célunk elérésében (a BM jelölésűek a black market, azaz feketepiaci biomodok, amiket csak speciális biocanisterekkel fejleszthetünk ki).

Abban viszont már nem nagyon tudok segíteni, hogy melyiket válasszuk, hiszen ez mindenkinél a saját vérmérsékletétől, játékstílusától függ. Nincsenek kasztok, nincsenek csak a játék végén megtanulható képességek, nincs tapasztalati pont. Csak az számít, hogy mi milyen karaktert akarunk alakítani. Ha akarjuk, akkor megölhetünk mindenkit, de akár úgy is teljesíthetjük a játékot, hogy egyetlen embert sem ölünk meg! Ez persze egyrészt baromi nehéz, másrészt meg nem jár teljes pacifizmussal, lévén ilyenkor is harcolhatunk – helyenként harcolnunk kell –, csak éppen nem halálos eszközökkel; kard helyett gumibottal, pisztoly helyett tűvetővel, rakétavető helyett meg azzal a biomoddal, ami kiüti az ellenfeleket. Ha úgy akarjuk, akkor lopakodós játékként is játszhatunk az Invisible Warral – a megfelelő modokkal, csendes fegyverekkel, az árnyékban rejtőzve, a szellőzőkben osonva teljesen más érzésben lesz részünk, mintha egy brutális figurát alakítva hentelünk vadul. Persze ennek is meg van a maga varázsa, főleg, hogy a fegyvereket is lehet fejleszteni: mindegyikre két kiegészítőt helyezhetünk. Van, ami a tűzgyorsaságon javít, van, ami a lőszerfogyasztást csökkenti (érdekes, hogy minden fegyver ugyanazt a lőszert használja, így a sokkoló, a gépfegyver és a lángszóró is ugyanazt a skulót eszi – persze ennek is megvan a maga magyarázata, ami szintén a nanitákkal van összefüggésben), és van, ami EMP-sebzést ad neki. Ez az elektromágneses sebzés a gépek – a robotok, a gépágyúk és a kamerák – ellen hatékony, hisz ez őket 100%-ban sebzi, míg a többi fegyver a páncéljuk miatt csökkentett sérülést okoz. A biomodokon felül tehát mi magunk döntjük el, hogy hogyan akarunk játszani; mi választunk fegyvert, mi választunk útvonalat, de még szövetségest is.



Merthogy a Deus Ex 2 olyan, mint elődje: sokszor teljesen ellentmondó parancsokat kapunk az eltérő felektől (akikhez még később jönnek a Templomosok, akik a természetes embert imádják – így aztán mi a biomodjainkkal nem leszünk túl szimpatikusak; a játék végére pedig minden, amiben az elején hittünk, többször is felborul), és nekünk kell eldönteni, hogy melyiket teljesítjük. A WTO el akarja lopatni az új szuperfegyvert, az Order pedig még a készítőjét is ki akarja végeztetni – rajtunk áll, hogy hogyan cselekszünk. Megölünk valakit, vagy éppen megvédjük; megtesszük amit egy rongyos koldus, vagy egy bérgyilkost kereső üzletember kér, vagy arcon durrantjuk őket a sörétessel – mint mondtam, mindenki saját ízlése szerint cselekedhet. És ugyan a pályák sorrendben következnek (Seattle után többek között Egyiptomot és Németországot is megjárjuk), de két végigjátszás során a program teljesen eltérő arcát mutathatja – ez az Invisible War legnagyobb pozitívuma. És ehhez kapcsolódik a legnagyobb negatívuma is: a nem-linearitás mellé nem jár reális viselkedés a többi szereplőtől. Igaz, ha keresztbeteszünk valakinek, az lehet, hogy ránk küld pár verőlegényt, de végleg elutasítani senkit nem tudunk, csak a végjátékban lesz erre lehetőségünk (négy különféle befejezést nézhetünk meg, valamint van egy poénos is, ahol a fejlesztőkkel lehet bulizni). Még ha légiónyi küldöncét mészároltuk le valakinek, a történet megfelelő pontján mindig ugyanúgy jelentkezik be, és ugyanazt a feladatot adja. Ha az egész játék során az Order ellen dolgoztam, minden hívüket leméászároltam, akkor egy „öri-harit" elvártam volna, de nem, Őszentsége úgyis megkér rá, hogy ugyan már tegyek meg ezt-azt a kedvéért. Van, aki szerint jó, hogy nem lehet végleg elvágni egyes szálakat, de engem ez igenis zavar. Főleg azért, mert egy ilyen realisztikus, komoly játékról van szó.





A másik fő hiba is a nem-linearitással van összefüggésben: emiatt nem tudták kidolgozni a központi karakter személyiségét. Alex teljesen sótlan fickó/lány, cseppet sem szimpatikus. Normál helyzetben ezt még el is tudnám fogadni, mint ésszerű kompromisszum eredményét, ám a KOTOR bebizonyította, hogy lehet egyszerre elágazó történetet és kidolgozott személyiséget készíteni egy játékhoz, illetve főhőséhez.

A VERDIKT

Mindent egybevetve a Deus Ex második része egy jó játék. Vannak benne zavaró dolgok, és egy olyan játékos számára, akinek a Final Fantasy vagy a Dark Cloud jelenti a szerepjátékot, az valószínűleg nem fogja első látásra megszeretni. Főként az FPS-nézettel lehetnek gondjai egy konzolos RPG-fannak, no meg a tápolás – szinte – teljes hiányával (már a játék első harmadában kimaxolhatjuk választott biomodjainkat). Viszont pozitívumként ott van a nagyszerű, sötét hangulatú világ, a csak tőlünk függő játékmenet, meg az egész szép grafika. Pontosabban magával a grafikával semmi baj nincs, szépek a karakterek (kivéve a mienk), szépek a tájak, ráadásul minden teli van szórva bump-mappinggal, és az árnyékok is Splinter Cell-szintűek. Ehhez még jön egy nagyszerű fizika: a tárgyakkal dobálózhatunk, és minden a valóságnak megfelelően esik le vagy dől el; ha akarunk, akkor mondjuk ládákból épített „lépcsővel" segíthetünk magunknak. Csak ezt már nem bírja szegény Xbox, szaggat rendesen, szinte mindenhol. Ezzel szemben az irányítás nagyszerű, mindent jól tudunk managelni – igaz, ez sem tökéletes olyan szempontból, hogy túlzottan kevés tárgy lehet nálunk egyszerre...

Már készül a harmadik rész is, valószínűleg valamilyen konzolt az is meglátogat; reméljük az jobb lesz. No nem, mintha az Invisible War rossz lenne, hiszen egy nagyon jó játékról van szó, de nem az a forradalmi, mindent elsöprő program, mint amilyen az első volt. Sőt, az néhány dologban sokkal jobb volt – de egy tökéletes játék nem ilyen tökéletes utóda is megérdemli, hogy végigjátsszuk; akár többször is!

Grath

MARTIN BELESZÓL!

Olyan ez, mint a múlt hónapban tesztelt Arx Fatalis, csak sci-fi környezetben. Biztos jó annak, aki szereti; cyberpunkok és Shadowrun-fanok előnyben. Én mostanában tündékkel, törpökkel és kószákkal alszom... :)

DEUS EX: INVISIBLE WAR

EIDOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

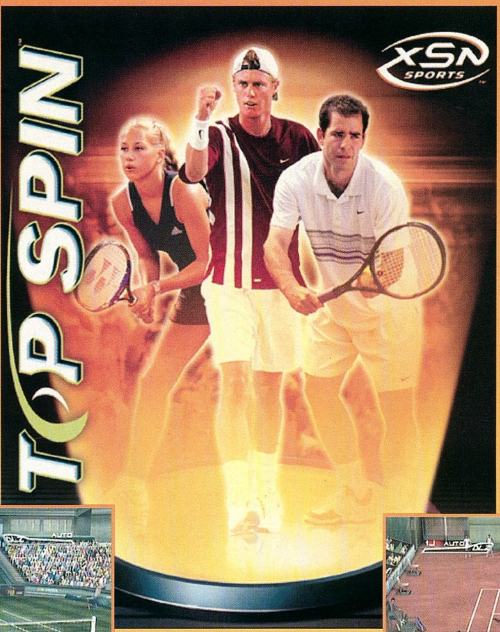
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
65 memóriablokk

✔ igazi szabadságérzetünk lehet
✕ de ez csak illúzió

8 pont

IGAZI ÁSZ!



Ezt a tesztet vélhetőleg az első vagy utolsó cikkek egyikeként fogja elolvasni a Tisztelt Olvasó. Attól függően, mennyire vágyakozik egy új, minőségi teniszjátékra... Hiszen van, akinek úgy hiányzik, mint egy falat kenyér, másnak inkább mint púp a hátára. Aki kedveli a teniszt, és kisebb-nagyobb figyelemmel követi a sport elektronikus változatának fejlődését, tudja, szkeptikusan kell fogadni minden új cím megjelenését a témában. Ez nem csupán ízlés dolga. Valószínűleg senki nem fogja lelkesen ajánlgatni a *WTA Tour Tennis*-t, aki játszott már valaha a Sega *Virtua Tennis* sorozatával (természetesen a Dreamcastos verzióval, nem a slendrián Playstation 2-es átirattal). A *Virtua Tennis* etalon a teniszjátékok között, kategóriájában világbajnoki címvédő. De úgy tűnik, most kihívóra talált. Vele szemben, a háló túloldalán, az elsőre talán kispályásnak látszó Top Spin, aki azonban olyat szervál, hogy a Sega játéka egy képzeletbeli baráti kézfogás mellett önként adja át a legjobb teniszjátéknak járó címet.

A Top Spin nem egy kommersz, licenc-alapú játék. Nem *Agassi Tennis Generation* (van ilyen) és nem is *Anna Kournikova Bikini Paradise* (ilyen sajna nincs). A Top Spin a jelenlegi legrealisztikusabb teniszprogram, ami persze nem jelenti azt, hogy mellőznünk kéne az ismert sportolólányok formás idomait. Sőt, a játékban szereplő híresebb játékosok (Sampras, Kournikova, Hewitt, Jan-Michael Gambill, Hingis, Barbara Schett, Sébastien Grosjean) jellemző vonásait és mozdulatait a sztárok személyes közreműködésével, egy hordozható motion capture berendezéssel rögzítették, valahol Miami mellett egy külön e célra kibérelt csarnokban (bővebben a játék honlapján lehet olvasni erről). A digitalizálás eredménye pedig az – tapasztalatból mondom –, hogy lelkes teniszrajongók spontán felkiáltanak a tévé előtt: „Jé, ez tényleg úgy szervál, mint Sampras!".

De szorítkozzunk inkább a lényegre. Megpróbálok a lehető legtöbb információval szolgálni ezen az egy oldalon, ám



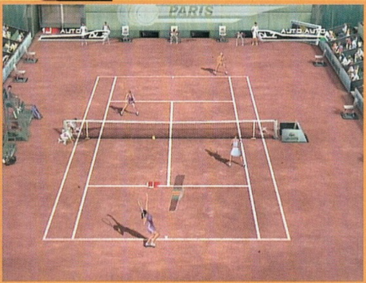
annyira komplex a játék, hogy óhatatlanul is ki fog maradni jó pár érdekesség. Csak az irányítás finomságaival meg lehetne tölteni egy egész oldalt, anélkül, hogy egy szót is szólnék a játékmódokról, a grafikáról, hangokról stb. No sebaj, lássuk szép sorjában. Miután a főmenüben jót mosolyogtunk az ütőjét dühösen földhöz vágó játékoson, válasszunk játékmódot. Az *Exhibition* jelenti az alkalmi meccset, a *Custom Tournament* segítségével saját bajnokságot állíthatunk össze. A *Career* mód részleteivel újabb egy oldalt tudnék megtölteni. Van itt többek közt bőrszín, testfelépítés és arcszerkezet részleteibe menő karaktergenerálás (még azt is meg lehet adni, hogy bal vagy jobb, illetve egy vagy két kézzel üssön játékosunk), kontinensekre osztott világtérkép, szűkmarkú szponzorok, divatos felszerelések, oktató edzések, tétmérkőzések, ranglista és dollárhegyek. Összességében a karrier-mód legalább olyan színvonalas, mint a Virtua Tennis esetében. A *Multiplayer* menüben találjuk a rendszerbe kötés és az Xbox Live lehetőségeket, tehát a sima többjátékos módért nem kell ide jönni (ez csak a kiváltságosok menüpontja). A Tennis Schoolban az alapütéseket mutatja be a program, az *Options*-ben meg többek közt beállíthatjuk, hogy mérföldben vagy km/h-ban kívánjuk a labda sebességét megjeleníteni.

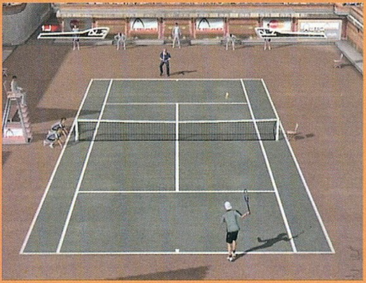
Kezdésként talán válasszuk az alkalmi meccset. Aztán döntsük el, férfi vagy női teniszben szeretnénk gyönyörködni (koedukált játékra sajnos nincs lehetőség), illetve, hogy ketten vagy négyen legyünk a pályán. Állítsuk be azt is, hány game-ből álljon egy szett, s hány szettből egy meccs. Ezt követően válasszuk ki, milyen kategóriában induljunk. Tétnélküli mérkőzésekhez (esetleg barátnő kontrollerhez szoktatásához) kiválóan megfelel a nyugis játszótéri beton vagy egy kisebb csarnok műanyagja. Komolyabb meccsekhez azonban már „illik" az emelkedettebb hangulatú *minor pro* (itt kb. háromezer ember tapsol a lelátón), *pro* (hatezres közönség) vagy *major pro* (akár tizenhatezer szurkoló) stadionok közül választani. A helyszínek és az épületek igen látványosak, többségük szerintem valós minta alapján készült. Biztos vagyok benne, hogy Miami, New York, San Diego, Acapulco, Dubai, Bécs és Moszkva stadionjaival (hogy csak néhányat említsek) még a legelkötelezettebb teniszrajongók is meg lesznek elégedve (nem is beszélve a lokációnként változó akcentusú játékvezetőkről). Ha már megvan hol játszunk, csak azt kell eldönteni, hányan. Akár négyen is teniszezhetünk egyszerre, ez a legnagyobb móka, csak hát az esetek többségében körülményes ennyi játékost és irányítót egyidejűleg összehozni. Persze kettesben is rendkívüli szórakozás a Top Spin, legyen szó egymás elleni vagy akár „kooperatív" (párban a gépi kettős ellen) meccsekről. Francia párosozni sajnos nem lehet. Ha hárman szeretnénk játszani, valakinek gépi partnerrel kell együttműködnie. Multiplayer tekintetében kimagasló a Top Spin, de itt kell megjegyeznem, hogy szólóban, a program többfokozatú mesterséges intelligenciája ellen is remek szórakozást garantál.

A játék összetettségét az is mutatja, hogy az irányító szinte összes gombját igénybe veszi. A-val ütjük a sima tenyerest és fonákot, X-szel nyesünk, B-vel csavarunk, Y-nal emelünk, jobb ravasszal nagyon erős (de rizikós) ütést adhatunk, bal ravasszal pedig épp csak átpöttyintjük a labdát. Már ez is több opció, mint amit a Virtua Tennis kínált, de pár perc játék után azt is látni fogjuk, hogy ütésfajtákból és mozdulatokból is sokkal több van, mint a Sega játékában. Persze a legtöbb mozdulatot indirekt módon tudjuk csak előhozni. Teszem azt, nincs külön gomb a láb között való labdavisszaadáshoz, mégis látunk ilyet a képernyőn, ha előzőleg úgy irányítottuk játékosunkat, hogy annak ez a mozdulat lett értelemszerű következménye. A megfelelő ütésgomb használata mellett (ami az esetek 80%-ban az A gomb) nagyon fontos a jó időzítés és a megfelelő irányadás. Vagyis nem mindegy, hogy futás közben épp csak beleérünk a labdába, vagy pozíciónkat már stabilan elfoglalva, időben felkészülünk az ütésre. A labda irányát az ütés gombjának lenyomásakor kell megadni. Ha korábban adjuk, a játékos elszalad, ha később, nem érzékeli. A pályán belül lehet célozni jobbra-balra és közelre távolra is. Szerválni, ha jól számolom, ötféleképpen lehet (nyesve, csavarva stb.), de alapvetően kétféleképpen: biztonságosan és rizikósan. Előbbihez kétszer nyomjuk meg az A-t, a labda szinte biztosan vonalon belül esik majd le. Ászt azonban így soha nem fogunk ütni. Ha bitang erőset akarunk szerválni, a jobb ravaszt kell használni. Ez már kockázatosabb, mert nagyon gyorsan mozog egy mutató, amit középen kell eltalálni, s nagy az esélye, hogy hálóba vagy „out"-ra ütjük a labdát. Az irányításról a legfontosabbakat ezennel el is mondtam, minden egyéb részletre meccsek közben, automatikusan rá lehet jönni. Valami azonban kimaradt. Azt mondtam, szinte az összes gombot kihasználja a játék. Mire jó tehát a fekete és a fehér? Nos, ezekkel a labdamenetek között örömteli vagy dühös kedélyállapotot lehet kifejezésre juttatni... És ez még mindig nem minden. A pszichológiánál maradva: a képernyő felső sarkában láthatunk egy ITZ skálát (In the Zone). Ez játékosunk szellemi állapotát hivatott jelezni. Minél több labdát nyerünk, ütéseink annál pontosabbak lesznek. Viszont ha zsinórban veszítünk, az ITZ mutató csökken, s a játékos teljesítménye fokozatosan, alig észrevehetően elmarad képességeitől.

De ejtsünk pár szót a grafikáról is, ami szerintem az Xbox képességeihez és egy teniszjáték követelményeihez mérten kifejezetten *jó*. Talán lesz, aki szerint *kiváló*. A karakterek közelről s távolról egyaránt részletesek, mozgásuk lenyűgöző, csúszkálnak a salakon, még lábuk nyoma is megmarad a vörös kavicson. A műanyag pályák kinézete és halmazállapota szintén valószerű, talán csak a füves talaj nem lett elég meggyőző (kevésbé szép). A háló rajzolata sokkal igényesebb, mint a *Virtua Tennis*-ben, mentes a kellemetlen vibrálástól és recéződéstől. A stadionok közönsége elfogadhatóan néz ki, a tömeg viselkedése pedig remekül alkalmazkodik a játékmenethez. Kiélezett küzdelem esetén az emberek felállva tapsolnak, persze csak két labdamenet között, mert új szervához mindenki csendben visszaül a helyére. Befejezésképp azt tudom csak mondani, a *Top Spin* tényleg a teniszről szól! Ideális játék, távolról sem arcade, de kerüli a túlzott realizmust is. A piacon jelenleg ez a legjobb, ha úgy tetszik, teniszjátékok között olyan, mint fociban a Pro Evo vagy szimulátorban a Gran Turismo. Martin lesheti, mikor adom neki vissza. ;)
(No para, levonom a fizetésedből! :) Martin)

Stil.







MARTIN BELESZÓL!

Rohadt jó játék! Simán van olyan bika, mint a Virtua Tennis. Ha csak egy kicsit is vonzódsz a teniszhez, azonnal vedd meg. Egyedül, halál kemény bajnokságra is ajánlom, de könnyed páros, vagy sima multiplayer mókára is.

TOP SPIN

MICROSOFT / POWER & MAGIC

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

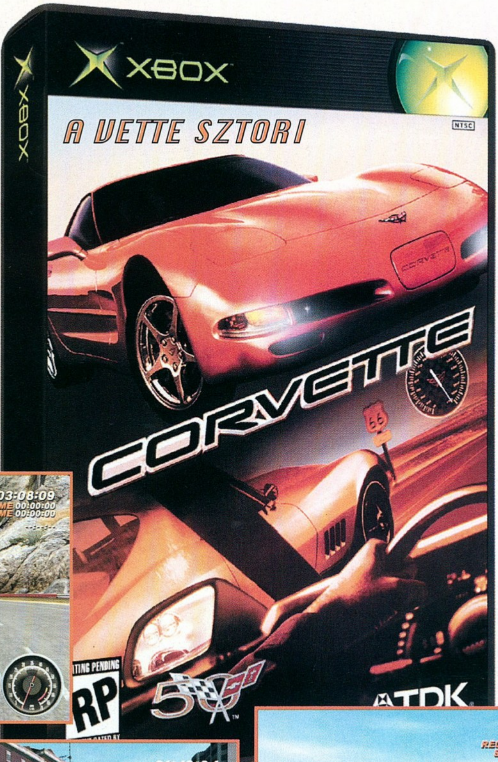
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
xbox live, 1 mentés 196 blokk,
dolby digital 5.1

✔ valódi tenisz
× testmozgás nélkül :)

9.5 pont

GO VETTE!



Az idei évben sem lesz hiány lóerőkből (szerencsére), amit egy legendás márka fémjelezte progi is rögtön bizonyít. A szerényen csak Amerika Szívdobbanásaként emlegetett motorhang tulajdonosa nem más, mint a Chevrolet gyár egyetlen sportautója a **Corvette**, ami 2003-ban ünnepelte 50. jubileumát.

A hihetetlen élettörténettel büszkélkedő modell nem sokkal a II. Világháború után kelt életre Harley Earl merész tervei alapján. Akkoriban a világ egyetlen országában sem gyártottak annyi autót, mint az Egyesült Államokban, mégis, ennek a már akkor hatalmas birodalomnak a polgárai kénytelenek voltak az öreg kontinensről beszerezni a kor leggyorsabb járgányait, ha némi száguldásra vágytak. Természetesen ezt a tarthatatlan állapotot és a mögötte húzódó hatalmas üzleti lehetőséget a GM pontosan átlátta és miután Mr. Earl első próbálkozására nemet mondott, 1953-ban mégis elfogadta a forradalmi gondolkodású formatervező átdolgozott terveit. Earl az akkori autógyártásban valami fergetegeset alkotott. Az új módszer a műanyag karosszéria alkalmazásán alapult, ami nem csak a gyártási technológia költségét csökkentette, hanem egy olyan szintetikus anyagot adott a gyártók kezébe, ami könnyebb és keményebb volt, mint az acél, ráadásul jóval kevésbé korrodált. A GM igazgatója Red Curtice szinte tapsikolt az örömtől és hat hónap sem telt bele, máris legördült az első modell a Chevrolet Michigani üzemének gyártósoráról. Ez a fehér, kétüléses sportcabrio, a dögös



piros bőrkárpitjával és a kihívóan csillogó elülső krómozott fogaival óriási sikert aratott New York-i Walldorf Astoriában megrendezett bemutatóján. A négykerekű amerikai álom, egy II. Világháborús csatahajó után a Corvette nevet kapta a keresztségben, és ezen a néven indult immár fél évszázados hódító útjára, hogy megismertesse a világgal igazi száguldás és a szabadság semmihez sem hasonlító életérzését. Egy évvel később a gyártás átköltözik a Missuri állambeli St. Louis-ba, ahol már a Corvair, Nomad és a Hardtop verziókat szerelik. 1955-ben talán le is állnak a Corvette további gyártásával, ha nem jön egy belga tervezőmérnök, név szerint: Zora Arkus-Duntov, akinek újításai nyomán a gép már V8-as, 195 lóerős motorral és manuális váltóval is készült. Ezután szinte évente újabb modellekkel örvendezteti meg a gyár a népet, amik minden esetben hordoznak magukban valami technikai és formai újdonságot.



A Corvette egyre népszerűbb a vásárlók körében, hiszen a konkurens és főként Európai márkákkal szemben, szinte fél áron juthatnak hozzá a jó minőségben készült és teljesítményben is versenyképes sportautóhoz. 1963-ban megjelenik a Corvette II. generációja Sting Ray néven, ami már magában hordozza a Vette mai napig érvényes jellegzetességeit. A gyönyörűen ívelt forma, a négy hátsó kerek lámpa és bukólámpa mellett elkészül az első kupé változat is. A befecskendezéses 5360 köbcentis V8-as motor a maga 360 lóerejével 5.9 mp alatt rántja fel a kocsit 60 mph-ra. Az évek során a motor tovább izmosodik és a választék is minden tekintetben bővül.1968-ban elkészül a III. generációs modell, ami Bill Mitchell és ördögi csapata keze munkáját dicséri, az autó elnyeri az oly jellegzetes – úgynevezett – kólásüveg formáját, amihez 14 éven át hű is marad. A hetvenes évek elején az energiaválság hatására a teljesítmények némileg lecsökkennek és a biztonságtechnikai megoldások kerülnek előtérbe. '75-ben „Zora a belga" úgy gondolja, hogy amit tudott már mindent átadott a Corvette-családnak és megköszönve a lehetőséget, nyugdíjba megy. 1981-ben a gyár átköltözik a Kentucky állambeli Bowlling Green-i gyáregységbe, ahonnan '83-ban kigördül a IV. generációs Corvette. A megnövekedett kerékméret (16") a Bosch blokkolásgátló és az alumínium hengerfej már mind az újkor követelményeit igyekszik kielégíteni. 1990-ben elkészül az USA új legfelső kategóriás sportautója (King of the Hill), ami a csúcsra emeli a típust és egészen '96-ig óriási sikerrel árusítanak. 1993-ban a Vette 40. születésnapja egybeesik az egy-milliomodik autó elkészültével. 1997-ben azután elérkezünk az V. generáció uralmához, ami a mai napig tart.



De idén sem maradunk Corvette hírek nélkül, hisz ez évben kezdődik az olyannyira várt Corvette C6 gyártása, ami a detroiti Autoshow egyik szenzációjának ígérkezik. A hihetetlen típusválasztékkal rendelkező márka nem csak az amatőr aszfaltbetyároknak jelent kielégülést, mivel az autó évek óta gyönyörűen teljesít az Indy 500 és a sebringi 12 órás versenyeken. De igazi sportvilághírt a 24 órás Le Mains megbízhatósági futamok GTS osztályon belüli eredményei hoztak.

A Steel Monkey programozóinak tehát nem lesz könnyű dolguk, ha ezt a sikertörténetet a virtuális porondon is tovább akarják írni!



MARTIN BELESZÓL!

Amerikai verda rajongó révén sokat vártam ettől a játéktól, de sajnos nem jött annyira be. Komolyan, többet ér SiD „történelmi esszéjét" olvasni, mint komolyabban belemerülni a programba. Én mondjuk öt és félnél azért többet adnék neki, de ez most színtiszta elfogultság, és nem pedig objektív tesztelői vélemény. Már anyukám melléből is Stingray Corvette-et szívtam... :)

Belépésnél rögtön kiderül, hogy csak az autós programoknál már megszokott opciók állnak rendelkezésünkre (ergo semmi plusz adalék) – hagyományos típusú erőpróbákon tesztelhetjük vezetési képességünket. A Quick Race 13 elérhető kocsija természetesen tovább bővíthető a többi móduszban elért eredményeinkkel. Hasonló kihívásokkal kecsegtet az Arcade Mode is, ahol annyi különbség azért mégis akad, hogy csak dobogós helyezésekkel tudjuk a versenyeket abszolválni. Lehetőségünk nyílik még speciális futamokon is részt venni, és ha meg van a szükséges hátterünk, akkor az Xbox Live kapcsolatnak köszönhetően akár hatan is nyomulhatunk egyszerre, ám ha nem rendelkezünk efféle hozzáféréssel, be kell érnünk egy ketté osztott képernyővel. Igazi csemegét a Career Mode jelenthet, ahol amatőr versenyzőből profivá avanzsálhatunk és karrierünk végén még egy különleges kiadású Corvette is vár minket.

Sajnos semmilyen téren nem nyújt kiemelkedőt, vagy hoz újdonságot a játék és ez már a pályára lépés első perceiben kiderül. A vezetés élménye súlyos vereséget szenvedett, mikor a készítők nem tudták, eldönteni mit is szeretnének nekünk a Corvette-el adni. Ezt úgy értem, hogy bizonyos esetben az arcade irányítás dominál, de van, hogy komoly malőrt okozhat, ha nem vesszük elég komolyan a fizika és az autó viszonyát. A szimulátor és arcade jelleg ilyetén keveréke akár még jól is elsülhet, ám akkor nagyon érzékenyen és hozzáértő módon kell a témához nyúlni, különben az egész valamiféle kaotikus masszává változik. Talán épp ez az oka, hogy ütközéseink nyomán semmilyen sérülést nem szenved a gépjármű, így irányíthatósági problémák sem merülnek fel, miután újra és újra felkenődtünk a szegélykorlátra. Az ellenfelek intelligenciáját nem árt már az elején feltornázni a maximumra, mert így talán találkozunk hozzánk méltó versenyzőkkel is. A 80 eltérő típus valóban bőséges kínálatot jelent, ám ezen erény csökkenéséhez nagyban hozzájárul a kis számú menettulajdonságbeli eltérés. A grafikai megvalósítás sem képes jelentősen erősíteni a középszerű minőséget, igaz, hogy a sebességgel a gyorsabb modelleknél nincs probléma, ám a környezet megjelenítése igencsak alatta teljesített a mostanában megismert, igényes munkák szintjéhez képest. Hiába a pályák fölött átszáguldó vadászgép és a felettünk köröző helikopter látványa, egy igazi versenyző nem az efféle csecsebecsére kíváncsi. Az autók ugyan csillognak-villognak, de talán ez az oka, hogy a realizmus háttérbe szorult. Sokan azt állítják, hogy vannak olyan adalékok, amik magát a játszhatóságot közvetlenül nem befolyásolják, mégis képesek emelni a játékélményt – ilyen az autós fejlesztések esetében a motorhang. Én magam is ezt a véleményt osztom, és egy ilyen több ezer literes erőforrásnál magasak az elvárásaim, de *hiába*. Tagadhatatlan, hogy van hangulata a hangszóróból előtörő dübörgésnek, mégis hiányoltam az igazi változást a menet közbeni gázadásoknál és a folyamatosan fejlődő motortípusok esetében. Az aláfestő zene egy az egyben amerikai rock, ami jól illeszkedik a szintén amerikai terephez, bár szerintem egy kissé hamar ismétlődnek a zeneszámok.

Akinek a Corvette a szíve csücske, annak igazi élményt jelenthet majd a különböző modellek közt válogatva végigvágtatni Amerikán. A többiek válasszanak valami mást...

SiD

CORVETTE

TDK MEDIACTIVE / STEEL MONKEY

MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
xbox live, dolby digital 5.1

✔ a corvette teljes típuskínálata
× stíluskavarodás, minimális eltérések a menettulajdonságokban

5.5 pont



Maga módján a *Maximum Chase* egy teljesen profi anyag. Aki pénzt ad érte, az viszont egy balek, akit vagy nagyon átvert az eladó, vagy tényleg minden vágya egy „C" kategóriás autós játék „D" kat. lövöldözéssel és „E" kat. minősítésű színészekkel megspékelve. Miért mondom mégis, hogy profi a cucc? Mert akkora vehemenciával, olyan magabiztossággal (és tűrhető grafikával) adja elő magát, hogy miközben az ember csak röhög, gúnyolódik rajta, észre sem veszi, hogy tulajdonképpen jól szórakozik.

Bumm-bumm-bumm! Így kezdődik a játék. Rendes filmet látunk, épp egy fekete zsaru lő célba. Mellette fiatalabb kollégája, későbbi főhősünk, Rick Summer. Ő még társánál is pontosabban lyuggatja ki a lőlap középső mezőjét. A pisztolyt letéve a két hekus bratyizik egy kicsit, ha jól értettem Rick elnyer a társától valami belépőt (habár angolul van, nem egy bonyolult dialógus, csak nehéz eldönteni, mire figyeljen inkább az ember: a színészek hangjára vagy a hárommondatos csúszásban lévő feliratra). De a lényeg az, hogy Rick (az élő színész) távozik, majd bevágódik számítógéppel rajzolt Chevrolet Camaro-jába. Mikor azonban indulna, beugrik mellé egy fiatal nő is (később megtudjuk: Catherine). A hölgy láthatóan menekül valami vagy valaki elől. Rick, a rend bunkó őre próbálja kizavarni autójából a potyautast („ne itt stoppolj, anyukám"), de mikor golyózápor hull kocsijára, mégis beletapos a gázba (laza beszólás: „francba, pont ma mosattam a verdát"). Ennyi sztorit kapunk bevezetésképp, és kezdődik a hajrá.

Jobb ravasszal indul a Camaro, X-szel lehet fékezni, A-val csúsztatni. Y nézetet vált (van belőle négyféle, a belső kifogástalan, ezzel tehát senkinek nem lesz gondja). Ott tartunk tehát, hogy hajtunk, mint az őrült egy város utcáin, miközben ellenséges fekete autók és rendőrök (?) vesznek üldözőbe. Az autók tetején zöld csík jelzi életerejüket, ha az elfogy, szépen felrobbannak, ami számunkra valószínűleg előnyös. Száguldozunk a forgalomban, megy a kíméletlen leszorítósdi, már csak azt kéne tudni, mi a célja mindennek. A képernyőn más nincs, csak a saját életcsíkunk és egy sebességmérő. Azt csak én számolom, hogy kb. már a húszadik fekete autót robbantom fel. Egy idő után persze a saját Chevrolet is megadja magát, s kezdhetem elölről a menekülést. Ok, rendben, próbáljuk újra.







MAXIMUM HAVERRAL!

Hátha kétszer ennyi rosszat kell megölni. De nem, ismét az ellenség az erősebb. Na még egyszer, hátha! Ha meghalok, tehet egy próbát az unokatesóm is, neki úgyis minden pálya elsőre sikerül. Kivéve most. Már ő is harmadszor próbálja, de ő is mindig meghal. Na jól van, ebből elég! Most hajítódna a *Maximum Chase* maximális erővel a szemétbe, ha nem lenne érték önmagában bármilyen szoftver (és ha történetesen nem a Martiné lenne).

Pár nappal és számtalan *Top Spin* meccsel később újabb esélyt adok a *Maximum Chase*-nek. Magamban, nyugodtan, nem idegeskedve. Mit ad Isten, kapásból sikerül túljutnom az első(!) pályán! Mi a titka? Semmi, nem kell foglalkozni a gonoszokkal, elég menni egyenesen, s annál a résznél, ahol balra és jobbra is egy-egy nyíl jelzi a haladási irányt, egyenesen tovább kell hajtani (át a kamionon). Utána még két-három kanyar, ugratunk egyet és vége. Ennyi, megnézhetjük a visszajátszást (ami itt *film* néven fut, mert közben szövegelnek egy keveset), s mehetünk a következő pályára. Itt kiderül, hogy a játék nem csak autózásból áll. Lehet ám lőni is! A lövöldözős részeket úgy kell elképzelni, mint egy elfuserált játéktermi lövöldét, ami még fénypisztolyt sem támogat. Menetiránynak háttal, egy apró célkeresztet mozgatva kell lőni, miközben autónk magától halad (pontosabban a csaj vezeti). Az A gomb nyomogatásával lehet lövéseket leadni, de egy idő után, mikor már félig letört a hüvelykujjunk, rájövünk, hogy van egy ún. Maximum Shot is, ami magyarul a „nagy lövés". Ehhez nyomva kell tartani a sima lövést, s ha feltöltődött, pontosan becélozni vele az ellenséges autók valamelyik kerekét vagy motorházuk közepét. Ha jól célzunk, már robban is a támadónk. A gond mindezzel csak az, hogy a rángatózó autós üldözés közepette nem is annyira nehéz, ám annál idegesítőbb feladat pontosan célozni. A pálya végén természetesen egy markolós targonca személyében főellenség vár ránk, melynek a neve: *BOSS*.

A játékmenet a későbbiekben már nem változik. Összesen tíz rövidke pályán keresztül váltogatják egymást az autós és lövöldözős részek. Hiába a szép grafika, a hatásos effektek (robbanások, golyónyomok a szélvédőn, betört üveg) és a hangulatot előírásszerűen fokozó, háttérben lüktető zene – a sekély játékmeneten ez mit sem segít. Pedig derék arcade-hajsza lehetne a Maximum Chase, ha nem jellemeznék minduntalan olyan illúzióromboló hibák, mint pl. az „atombiztos" lámpaoszlopok. Hiába rohanok nekik kétszázzal, a városszerte ágaskodó rudak egyszerűen nem hajlandóak kidőlni, ellenben a másodperc tört része alatt satuzzák le az autót. Persze anélkül, hogy a kocsi legalább egy kicsit megpattanna a frontális ütközés hatására. Akadnak egyéb teljesen logikátlan momentumok is. Az egyik főellenség egy tank, ami párhuzamosan jön autónk mellett, de eszébe sem jutna egyszerűen átgázolni rajtunk. Nyugodtan tűri, hogy menet közben tüzeljünk rá. Mindennek tetejében pályánként újabb adagot láthatunk a katasztrofálisan gyatra forgatókönyvet szánalmasan előadó színészi produkcióból. A nevetséges összképet csak még sajnálatra méltóbbá teszi az átvezető videók céltalan montázstechnikája. A filmre vett és számítógéppel megrajzolt képek összevágása ugyan ad egy sajátos, szürreális ízt a játéknak, de ez inkább csak fanyar, mintsem zamatos aroma. A játékot eredetileg még egy évvel ezelőtt Japánban adták ki, állítólag ott sikere volt. Szerintem eleve oda is tervezték, legalábbis az átvezetők és a pályák jellemző színorgiája erre enged következtetni. Hogy itthon, drága pénzen ki fogja megvenni, nem tudom. De ha már elkövette ezt a hibát, ajánlom, hívja át egy haverját, hűtsenek be néhány sört, és mulassanak egy jót a Maximum Chase szemérmetlenül gyenge teljesítményén.

Stil.



MARTIN BELESZÓL!

Ebből a témakörből nekem a Starsky & Hutch sokkal jobban tetszett… Ráadásul a körítés olyan, mint egy alacsony költségvetésű távol-keleti akciófilmben… Tök felesleges érte súlyos ezreket kifizetni!

MAXIMUM CHASE

MAJESCO / GENKI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
dolby digital 5.1

✔ akció dús, látványos
× tartalmatlan, idegesítő, nevetséges, rövid

4.5 pont

Magic The Gathering® BATTLEGROUNDS



FEKETE HALÁL, FEHÉR ÉLET, VÖRÖS KÁOSZ, ZÖLD TERMÉSZET ÉS A VÍZ KÉKELLŐ RENDJE

Őszintén bevallom, még soha nem vettem részt szerepjátékban. Minden ilyen jellegű érdeklődésem kimerült a *Kaland Játék Kockázat* sorozat könyveiben, de ezek többségét is dobókocka nélkül, bal kézzel lapozva, jobb kezem ujjait a megfelelő oldalaknál hagyva olvastam végig. A Magic sorozatról is csak nemrég hallottam először. Aktív erpégés barátaim világosítottak föl, hogy ez bizony egy kiterjedt univerzummal rendelkező, nagyon sikeres kártyajáték. Tehát semmi elektronika, csupán papírlapok, az elhivatottabbaknál gondosan fóliába csomagolva, akár több mappányi vagy cipősdoboznyi mennyiségben. Miután kicsit jobban utánanéztem a dolgoknak, azt is megtudtam, hogy a világon több millióan rajonganak a Magic kártyákért, illetve a játékot imitáló számítógépes verzióért. Hogy mégse legyek teljesen felkészületlen a témában, letöltöttem az ingyenesen kipróbálható online verziót, de mondanom sem kell, kb. fél perc után hagytak magamra játékostársaim, mikor nyilvánvalóvá vált számukra, hogy gőzöm sincs, mikor melyik rontás vagy boszorkányság kártyát érdemes az egyébként is szegényes paklimból berántanom. Nem is erőltettem hát sokáig a pasziánszra emlékeztető kártyaprogramot, szaladtam inkább a szerkesztőségbe, abban bízva, hogy a direkt konzolra fejlesztett *Magic the Gathering: Battlegrounds* szabályait majd könnyebben emészti meg az egyszerű lövöldékhez szokott szürkeállomány.

Nem is kellett csalódnom, a MtG:B nem más, mint a klasszikus kártyajáték kissé lebutított, látvány szempontjából azonban kellemesen felturbózott változata. Megmaradt természetesen az öt világ, amit öt eltérő színnel és szimbólummal jelölnek. Megmaradt a párharc, vagyis „duel", melynek résztvevőit „duelist" megnevezéssel illetik. Maradtak a mana pontok is, ezek szolgálnak úgymond üzemanyagként a különböző varázslásokhoz. A játék célja sem változott, továbbra is az ellenfél meglévő 20 életerőpontjának lenullázása a feladat. Akkor miben különbözik a *Battlegrounds*? Először is, teljes egészében megváltozott a felület és az „irányítás". Kártyalapok helyett szép, háromdés arénákban kell varázslónkkal bűvészkedni. A pályákat középen fényes csík osztja ketté, a harcoló felek az ellentétes oldalról támadják egymást. A választóvonalat átlépni veszélyes, mert idegen földön nem lehet varázsolni, komoly sérüléseket szerezni viszont igen. A másik oldalra kizárólag mana-pontok elorozásáért érdemes egy-egy pillanatra átszaladni. Mint említettem, varázsolni és lényeket megidézni csak kellő mennyiségű mana birtokában lehet. Ennek beszerzése viszonylag egyszerű: fényes, fehér gömbök formájában termelődik időnként a pályán, de ütközet közben (elhalálozáskor) apróbb kristályok alakjában is begyűjthető. Illetve mesterségesen is előállítható, pl. a megfelelő elf vagy Titánia pap segítségével. Mana-pontjaink számától függően különböző teremtményeket uszíthatunk a túloldalra, amik aztán vagy elérik és megsebzik ellenfelünket, vagy leállnak harcolni a szembe jövő teremtményekkel. Játék közben gyorsaság és taktika nagyjából egyenlő súllyal nyom a latba. Érdemes minél fürgébben reagálni a történésekre (mindig a megfelelő gombot nyomva), de okosan kell megválogatni azt is, hogy éppen melyik varázslatot alkalmazzuk. Képességeinknek három csoportja van: boszorkányság (Sorcery), teremtmények (Creature) és bűvölések (Enchantment). Ezek sorban az X, A és B feliratú gombokkal érhetők el csata közben. Mivel csoportonként általában több varázslat is van nálunk, az említett gombok csak arra használhatóak, hogy a megfelelő csoport „alkönyvtárába" belépjünk. Ha mondjuk három kreatúra van nálunk, és ezek valamelyikét kívánjuk csatába küldeni, ehhez először A-val be kell lépni a varázskönyv Creature mappájába, majd az ott megjelenő három ablak egyikéből, ismét az X, A, B segítségével értelemszerűen (bal, közép, jobb oldal) kiválasztani a megfelelő lényt. Mind az öt színhez (fehér, kék, fekete (néha lila), piros és zöld) számtalan speciális varázslat tartozik. Precízebben mondva színenként pontosan hetven, melyek közül azonban csak tíz lehet egyszerre a tarsolyunkban. Hogy melyik tíz, az természetesen a duelist szabad akaratára van bízva.







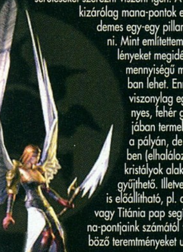
Objektíven szemlélve, nem csúnya de nem is kimagasló grafikájú játék a *Battlegrounds*. A tizenhat, szűkös mivoltukban is tágnak tűnő arénák mindegyike gondosan kimunkált, hát- és előterük gazdagon díszített. Levelek hullanak, bokrok rezzennek, pusztán dekoratív okokból. A fény- és hangeffektekre sem lehet panasz, szerintem kellően változatosak, és pont annyira parádésak, amennyire szükségszerű. Jól néz ki, hogy a kamera a két varázsló pozíciójához alkalmazkodva előre-hátra zoomol. Ha mindketten a vonal mellett állnak (esetleg néhány goblin, óriás tarantula és egy sárkány társaságában), a figurák mérete egész nagy lesz a képernyőn, s így a látvány is nagyszerűnek mondható. Szép az egyjátékos mód kevéske átvezető filmje is, persze ne számítson senki Squaresoft minőségre. Ami engem igazán megfogott, az a Gyűrűk Urát idéző körítés és hangulat. A zöldellő erdők, a Mordor tüzes földjére emlékeztető vulkanikus hegyek, a tündék (elfek) és egyéb teremtmények. A magamfajta, fantasy témában kevéssé járatos játékosban rögtön a Tolkien regény élményeit elevenítik fel. Hogy csak egy példát mondjak, a Rushwood Elemental nevű félképernyős teremtmény nem más, mint egy „közönséges" ent. Összességében tehát a *hangulatot* emelném ki a játék legfőbb erényeként. Egészen magával ragadó, mikor jól ismert köpenyükben menetelnek előre tünde-harcosaim (kár, hogy nem íjaznak), a levegőben sárkányok repkednek, elől a frontot egy óriás tarantula védi, esetleg beszáll a buliba Magna Giant, a láva-ember is, s én mindeközben a háttérből irányítom varázsbotommal a küzdelmet. Tényleg szórakoztató, pedig majdhogynem egy táblás játékról van szó.

Na jó, azért sokkal többről. Ha meg szeretném határozni a stílusát, valahová a valósidejű stratégiák és a klasszikus fighterek közé tudnám csak sorolni. Előbbihez a harcrendszer miatt, utóbbihoz a külső megjelenés és a nagyon kevés, egygombos közelharc okán (jobb ravasszal odasózhatunk egy jókorát a varázsbottal, ballal védekezni tudunk).

Szólóban játszva igazából csak a *Quest* mód tartogat különösebb izgalmakat. Itt az öt szín mágiáját egyenként kitanulva, változatos feladatok leküzdése által lehet elsajátítani a varázslás tudományát. A program minden egyes csata előtt szájunkba rágja aktuális célunkat (pl. ki tud adott időn belül több mana-pontot összegyűjteni), s hogy ezt mely varázslatok feltétlen használatával kell elérni. Az összes feladat igényel némi gondolkodást és fürge reflexeket. Egyes meccseknek többször is neki kell futni, mire rájön az ember a helyes technikára (a varázslások megfelelő kombinációjára). De amint végigvittük az öt világot átívelő oktató részt, igencsak hiányozni fog egy élő (és a Magic világában kellően jártas) partner. Hatalmas pozitívum, hogy a program igen komoly internetes támogatással rendelkezik; a főmenüben derekasan ott figyel az *Xbox Live* opció. Csakhogy kis hazánkban ez sajnos szinte senkit nem érint. Marad tehát *VS Duel* mód, ahol két irányítóval pusztíthatjuk egymást. Nincs is ezzel semmi baj, talán csak az, hogy komolyabb viadalokhoz elengedhetetlen, hogy mindkét fél rendelkezzen egy-egy alaposan felfejlesztett, saját karakterrel. Máskülönben nagyon limitált a játékba hozható varázslataik száma. (Karaktert fejleszteni a *Quest*-ben lehet.) Persze ketten is küzdhetnek egyazon figurával, mégis, hiába hívjuk át a szomszéd kisfiút egy gyors MtG:B partira, tutira értetlenül fog nézni, mert nem lesz tisztában sem a szabályokkal, sem a harc apró fortélyaival. Rögtön más a helyzet pl. testvérek között, így nagyobb az esélye, hogy mindkét fél kellően mélyre ásta magát az ötféle mágia valamelyikében.

Ha bárki nekem szegezné a kérdést, ajánlom-e a *Magic the Gathering: Battlegrounds* játékot, azt felelném, attól függ, kinek: hardcore Magic kártyásoknak egy szemrevételezés erejéig mindenképpen, bár nem hiszem, hogy bármelyikük is lecserélné kedvenc lapjait erre a lemezre. Verekedős játékok (pl. DoA3) kedvelőinek kevésbé való, ők csalódnának a játékmenetben. Szerepjátékosoknak megint csak merem ajánlani, ők ismerősként köszönthetik a sok kreatúrát. Szintén ajánlom – legalább egy kipróbálás erejéig – olyan hozzám hasonlóknak, akiket hidegen hagy a papírkártya vizuálisan ingerszegény környezete, viszont könnyen meg lehet fogni egy relatíve komplex, rendhagyó, csillogó-villogó akciójátékkal.

Stiletto.white



MARTIN BELESZÓL!

Beraktam, elindult, kicsit nyomtam, aztán nagyon mosolyogtam. Erről a játékról nekem a C64-es Archon jut eszembe, mellyel nem keveset birkóztam a nyolcvanas években. Egyébként is komálom az ilyen táblás stratégiai stuffokat, úgyhogy nyolcat, talán még nyolcfelet is megkockáztatnék neki – de azt már a multiplayer részre adom!

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS

ATARI / SECRET LEVEL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
xbox live, 1 mentés 19 blokk

✔ kártyajátékból rts fighter
✕ szólóban fele annyira élvezetes

7.5 pont









Az első Project Gotham Racing (kíváncsi lennék, hogy ez a furán hangzó munkacím miként maradhatott rajta a játékon… merthogy Batman egy szál nincs benne) a második Xbox-program volt, ami elérte az egymilliós eladott példányszámot. Így aztán a folytatás elkészítése nem volt kérdéses; arra azonban nem gondoltam, hogy az önmagában is jó első részt ennyire túl tudják szárnyalni.

TÖBB ÉS JOBB

A Project Gotham Racing 2 minden tekintetben többet tud, többet kínál, mint elődje. Hogy a számok beszéljenek helyettem íme egy kis kedvcsináló: száznál is több autó, tíz városban száznál is több pálya vár ránk. Ez már önmagában is dicséretre méltó, így nem is csoda, hogy a program elkészítése két évig tartott. Eközben több ezer fényképet és több tucat órányi videofelvételt készítettek a különböző városokban, hogy minden klappoljon. Az autók is rendben vannak, nem csak a mennyiségükkel voltam elégedett, de a kínálattal is. Az új Mini Morris-tól a klasszikus Chevrolet Camaro-ig, a Ferrari Enzo-tól a Toyota Supráig, a Porsche Cayenne-től a Jaguar XKR-ig minden kívánatos autót kipróbálhatunk. Természetesen mindegyik élethűen néz ki, viselkedésüket pedig négy fő paraméter szabályozza: végsebesség, gyorsulás, farolás és irányíthatóság. Nem egy durva, csak kormánnyal irányítható szimulátor, de hát arra nincs is szükség. A PGR 2 tökéletesen egyensúlyozik a szimulátorok és az arcade játékok közötti határvonalon, szerintem mindenki hamar ráérez az irányításra.

A kocsik megnyitása elég egyedi módon történik. A futamok során stílusos vezetéssel és a jó eredményekkel kudost nyerünk (erre később még visszatérek), és mikor ebből összegyűlik a meghatározott számú, akkor szintet lépünk, és kapunk néhány kudos tokent. Ezekkel lehet megnyitni a garázsban álló, lepellel letakart kocsikat. Az egyszerűbb járgányok egy-három tokenbe kerülnek, de a legdurvább verdákért akár 22 tokent is le kell pengetnünk (érdemes tartalékolni, hogy minden autóosztályban megvehessük a legjobb autót – a teljes kollekciót ráérünk később is összeszedni). Teljesen egyedi vonása a játéknak, hogy az autótípusok szerint felépített garázst személyesen is bejárhatjuk. Mintha csak egy FPS-ben lennénk, úgy kószálhatunk a hatalmas, multikulturális autószalonra emlékeztető épületben, és akár egy próbaútra is elvihetjük az érdekesebb példányokat. Egyszerű kis ötlet, mégis rendkívüli mértékben feldobja a játékot; főleg az az opció, amikor csak azok az autók láthatók, amelyeket már megvásároltunk. És, miként tortán a hab, a garázsban is van egy extra: egy játéktermi gép, ahol egy Geometry Wars nevű játékkal.

VÁLTOZATOSSÁG

A program lelke a Kudos World Series, ami kismillió kihívással szolgál. Az egyes feladatok az autók osztálya szerint vannak besorolva – a kis kompakt sportkocsikkal kezdünk, majd összesen 14 lépcsőfokon át emelkedhetünk az Ultimate gépek szintjére (többek között itt van a Porsche Carrera GT és a Pagani Zonda S is). Továbbmenni csak akkor tudunk, ha az előző osztályban mindent teljesítettünk. Ez nem olyan nehéz, mint gondolnánk, hiszen minden egyes futamnál kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi fokon akarunk indulni. Öt szint van, így ötféle érmét nyerhetünk, melyek a következők: acél, bronz, ezüst, arany és platina. Az ezüst nagyjából a normális nehézségi fokozat, legfeljebb háromnégy próbálkozással a legtöbb ilyen szintű kihívást teljesíteni tudjuk. A szint emelése természetesen nehezítést jelent (ezüst-fokon mondjuk harmadikként kell beérni közepes nehézségű ellenfelek csoportjában, platináért pedig már ásztudású ellenfelek között kell az élen végezni), cserébe a jutalom, vagyis a sikeres teljesítés esetére járó kudos-mennyiség is nő. Arra vigyázzunk, hogy amilyen szintet kiválasztunk, legfeljebb olyat nyerhetünk – hiába teljesítjük az arany medál követelményeit is, ha csak ezüst szinten indultunk, akkor legfeljebb azt nyerhetünk; ez persze fordítva is igaz, ha az aranyért mentünk, akkor, ha azt nem értük el, a kisebb jutalmakat sem kapjuk meg. Ha szembekerülünk valami igazán nehéz feladattal, akkor csak vegyük le a nehézségi szintet, és túljutunk rajta – persze a végső célkitűzés mindenhol a platina-érme lesz.

A futamok nagyon sokfélék, így aztán megunni nem fogjuk a játékot. Természetesen lesz részünk szimpla versenyekben, egy, három, öt, vagy éppenséggel hét ellenfél ellen. Itt nincs sok trükk, le kell őket előznünk, és a hátunk mögött kell őket tartani. Van aztán – szerencsére ritkán –, amikor az óra ellen kell versenyezni; kapunk bizonyos idő egy (ez a Hot Lap üzemmód), vagy több körre (ez pedig Timed Runs néven fut), aztán hajrá! Az Overtakes kategóriájú futamokon az a cél, hogy a megadott idő alatt leelőzzük a megfelelő számú ellenfelet – itt nem számít, hogy mennyi kört teszünk meg. A Speed Cameras üzemmód tulajdonképpen szabálysértésre ösztönöz: a traffipaxnál kell elérnünk a kitűzött sebességet. Ezek egy viszonylag rövid pályarészleten játszódnak, és természetesen mindegyikben van legalább egy kanyar: azt kell kitanulnunk a sikerért. Az utolsó lehetőség a Cone Challenge, ahol a meghatározott idő – vagy kör – alatt kell minél több kudost összeszedni. Ebben segítségünkre lesznek a lerakott bóják, melyek kerülgetése jelent némi segítséget ezek gyűjtögetésében.

A Kudos World Series mellett játszhatunk az arcade üzemmódban is, ahol három versenytípusban 20-20 futam áll rendelkezésre. Ezek lehetnek sima versenyek, időre menő futamok és Cone Challenge-ek is; minden hasonlít a fő üzemmódhoz, az eltérés annyi, hogy itt nem választhatunk kocsit, hanem az mindenhol adott.

A cél persze az, hogy semminek ne menjünk neki – nem csak azért, mert a közvetlenül ez előtt szerzett kudost ilyenkor elbukjuk, de azért is, mert ez rendkívül nagy hátrányt jelent a versenyben. A PGR 2 nem egy igazi szimulátor (szerintem realisztikus szimulátor konzolon még nem jelent meg – tudom, hogy ezzel sokakat felkavarok, de szerintem a Gran Turismo-nak sincs semmi köze a valósághoz), de vezetési modellje élvezetes játékot tesz lehetővé (és ha már itt tartunk, kicsit közelebb van a valósághoz, mint a GT3, mert itt az autók élethűbb módon reagálnak ütközésekkor). A sikeres versenyzés záloga, hogy a kanyarokat a megfelelő sebességgel és technikával kell bevenni. Rá kell jönnünk, hogy hol kell kéziféket, hol kell sima féket és hol kell motorféket alkalmaznunk; ráadásul ez még autónként is változik. Így aztán ki kell tanulni az egyes gépeket, és a pályákat, különben nem sok babér terem majd nekünk. Mivel egyenesen mindenki tud vezetni, ezért aztán a kanyarvételen múlik minden, igazán ott lehet megfogni a gépi ellenfeleket, no meg a többi játékost is. Eleinte ez nem fog menni, sokszor csapódunk majd a szalagkorlátnak; vegyünk erőt magunkon, és gyakoroljunk tovább. Inkább lassítsunk le a kelleténél jobban, mintsem, hogy ütközzünk. Az ugyanis nagyon megfogja a kocsit; drága másodperceket veszíthetünk minden egyes koccanással, olyan futamokban, ahol sokszor tizedmásodpercek döntenek. Végül rájövünk majd, hogy mikor kell, és mennyire lassítani, hol gyorsíthatunk ki, és hogy milyen kormánymozdulatok kellenek, hogy elkerüljük a túlsodródást, az ütközést. És ekkortól kezdve már az arany- és platina-érmékért is harcba indulhatunk…

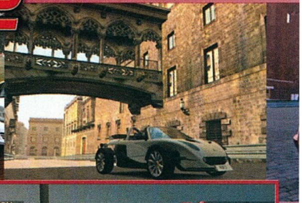
AZ IGAZI FOLYTATÁS!

PROJECT GOTHAM RACING 2











TISZTELET A STÍLUSNAK

A Kudos-rendszer (a kudos dicsőséget jelent), melynek gyökerei a Dreamcastos Metropolis Street Racerből erednek, arra épül, hogy a stílusosan, szépen versenyzők jutalmat kapjanak. A PGR 2-ben minden a kudosra épül, ezzel lehet megnyitni a kocsikat, és az online rangsorolás is ezt veszi figyelembe. A lényeg az, hogy a szép megmozdulásokért a program kudos-pontokat ad. Ilyenek járnak az előzésekért, az ugratásokért, az ideális íven történő kanyarodásért, és még ezer más dologért – a legfontosabb és leggyakoribb azonban mégiscsak a farolás, a kocsi megcsúsztatása lesz. Azonban az élet nem ilyen egyszerű, ugyanis a kapott kudos nem adódik hozzá azonnal a pontjainkhoz – körülbelül két másodpercig még függőben van. Ha ez idő alatt megyünk neki valaminek (a kocsikkal való ütközés ilyen szempontból nem számít), akkor ez a kudos elveszik; jószerivel a zsebünkből szedik ki a már megnyert jutalmat. Ha viszont ez idő alatt más stílusos, kudost érdemlő dolgot cselekszünk (tehát mondjuk csúsztatva veszünk be egy kanyart, majd a kigyorsításnál rögtön leelőzünk valakit), akkor a két pontszám összeadódik, és egy kis bonusszal is gazdagabbak leszünk. Így, ha kellő számban hajtjuk végre az elismerést érdemlő manővereket, akár tízhúsz mozdulatot is összefűzhetünk, és ekkor a bonusz már sokkal magasabb lesz, mint az alap pontszám. Azt is figyelembe kell venni, hogy ha az ilyen kombók közben ütközünk, akkor csak a bonusz veszik el, az alap pontokat megkapjuk.



VERSENYJÁTÉK

A PGR 2-ben a mesterséges intelligencia egész jóra sikerült. A gép által irányított versenyzők egymással is küzdenek, zárják a szöget, és agresszívan lökdösődnek, sőt, még hibáznak is. Legnehezebb fokozaton mondjuk már nem, és ez meglehetősen idegesítő – ilyenkor előjön a Gran Turismo-átok, és a gépek tökéletes íven, hihetetlen sebességgel száguldanak, szinte lehetetlenné téve a győzelmet.

Ugyan az eltérő játékmódok, és az élvezetes versenyek miatt egyedül is sokáig elleszünk a PGR 2-vel, de az igazi oldalát akkor mutatja meg, ha emberek ellen versenyezhetünk. Még akinek nincs is Xbox Live-előfizetése (és sajnos ez a gyakoribb), az előtt is sok lehetőség áll – osztott képernyő, hálózati játék, mindez akár nyolc fő részére is. Az igazi persze az XBL, ahol – lévén ez a legnépszerűbb online játék







– százezernél is többen játszanak, így mindig találhatunk ellenfeleket. Már készülnek a letölthető kocsik (elsőként a Dodge Magnum és a Chrysler 300C lesznek elérhetők) melyeknek három üres szoba van fenntartva a garázsban, és a későbbiekben valószínűleg egész városokat is leszedhetünk majd; utóbbiakat valószínűleg pénzért. Ráadásul, ha bejelentkezünk az XBL-re, akkor az egyedül futott eredményeink is felkerülnek a világ-ranglistára – végre nem kell dühöngeni amiatt, hogy online sosem tudunk olyan jó köröket futni, mint otthon. És végül az is lehetséges, hogy a legjobbak szellemképét letöltsük, így tanulva ki a pályákat, az egyes trükköket.

mindegyik törik. Még ha nem is mindig élethűen görbülnek az alkatrészek, még ha ki is bírja a kocsi, ha kétszáznál felkenődünk a falra, ez azért nagy dolog (az autók teljesítménye nem csökken, nem változik, a törés csak a grafikára hat ki). Nem kis munkába – és pénzbe – kerülhetett, amíg minden céget meggyőztek, hogy engedjék alkotásaikat megronnyőn. Igaz, nyoma sincs a 60 frame/sec által keltett eszeveszett iramnak, amit mondjuk a RalliSport Challenge-ben átélhettünk, de a sebességérzettel nincs gond. Ha egy kocsival 200 fölé megyünk, akkor bizony már észnél kell lenni, mert igen hamar elérhetünk a következő sarokig. Ez különösen igaz lökhárító-nézetben, ahol tényleg átjön a sebesség; csak az a kár, hogy a követős nézetben jobban lehet irányítani a játékot – máshogy nem lehet belátni a kanyarokat (viszont visszapillantó nincs külső kameránál!).

GOTHAM RADIO

A hangokkal nincs baj, ma már szerintem természetes, hogy minden kocsinak a saját hangját vették fel, és hogy azt a nézőponttól függően halljuk (lökhárító-nézetben a motor sokkal hangosabb, mintha kívülről irányítanánk a gépet); ez itt is megvan, úgyhogy panaszra nincs ok. A zenékkel viszont túlteljesítették magukat, 241 zeneszám van a korongon! Ugyan legtöbbjük ismeretlen volt számomra (csak egy Clawfinger-számot ismertem fel – bár az is igaz, hogy valószínűleg a felét sem hallottam a kínálatnak), de különösebben idegesítő együtteseket nem hallottam, minden tűréshatáron belül van. Főként azért, mert minden városban három külön rádióállomást foghatunk be, így összesen 30 kommentátort hallgathatunk, akik mind a saját stílusukban konferálják be a számokat. Ezt még megkoronázza, hogy az Xbox vinyójára másolt saját albumainkat is hallgathatjuk (ezért a kiváló minősítés), így én sokszor Slipknotot vagy Emperort hallgatva száguldoztam Barcelona és Chicago utcáin.

Engem őszintén szólva meglepet a PGR 2. Az első rész tetszett-tetszett, de nem voltam elájulva tőle, nem próbálkoztam órákig a borzalmasan nehéz feladatok megoldásával. Most viszont teljesen magával ragadott a játék, élveztem a változatos kihívásokat, a rengeteg választható autót, no meg a harcias ellenfeleket. Csak nagyon ritkán ragadok le egy autós játéknál órákra, napokra, de most pár hónap alatt már másodszor esett meg velem – ráadásul most még durvább a helyzet, mint a NFS Undergrounddal volt. Teljesen addiktívvá váltam, minden időmet arany- és platina-medálok megszerzésével töltöm. Remélem meg is lesz az eredménye a sok gyakorlásnak, mert az amerikai verzióm már a vámon van: ha az megjön, akkor valószínűleg napokig nem szállok le az Xbox Live-ról. A MotoGP 2 mellett ez az egyik legjobb versenyjáték Xbox-on; és ha csak az autóversenyeket tekintjük, akkor nincs is vetélytársa.

Grath



MICSODA KAROSSZÉRIA!

A Gotham Racing 2 nem csak a játékmódokban és a tartalomban nyújt sokkal többet, mint elődje, de külalakjában is. Ugyan az is nagyon szép volt, de nyilvánvaló, hogy az Xbox startjára elkészült játék nem tudta kihasználni a konzol minden tudását. Az azóta eltelt két év alatt a Bizarre Creations vörös-szemű programozói azonban kitanulták a fekete doboz programozását, így a második rész minden szempontból többet nyújt. Vegyük például a kocsikat: nem csak, hogy immár száz felett van a számuk, de kidolgozásukban is sokat javultak. Önmagukat is árnyékolják (ez kis dolognak tűnik, de a napsütötte pályákon kanyarogva lenyűgöző a látvány), minden apró részlet (az izzóktól a króm dísztárcsákig) kiválóan van megmunkálva rajtuk, és gálódni, még ha nem is Colin McRae-i mértékben... Különösen tetszett az, hogy a sofőrökre is nagy figyelmet fordítottak: nyitott autókban kitűnően látszik, ahogy éppen váltanak, vagy éppen a kanyarokban dülöngélnek a rugózó kasztnival együtt.

A tíz város mindegyike eltérő látványt nyújt, és a száznál is több pálya mindegyikéről az első pillantásra fel lehet ismerni, hogy melyik országban járunk. Moszkvában például hagymakupolás templomok szegélyezik az utat, Sydneyben a tengerparti pályákon megpillanthatjuk az operaházat, Firenzében pedig régi utcácskákat dúlhatunk fel. Sikerült megoldani az eredeti rész két legfőbb problémáját: a szűk, előzésre szinte lehetőséget sem adó utak helyére sokkal szélesebb aszfaltcsíkok kerültek, így aztán még nyolc versenyző esetén is bátran lehet előzgetni. Persze, ha mindenki az ideális íven akar haladni, akkor lesznek koccanások, de hát ez egy ilyen világ. A másik hiba az éjszakai versenyzésekkel volt kapcsolatos: egyszerűen túl sötét volt, és ezen még a reflektorok sem segítettek. Most már ilyen hiba nincs; igaz, az éjszakai környezetben a helyszínek helyenként nagyon csúnyák – nappali fényben sokkal pofásabb a játék.

Mindent egybevetve a játék nagyon szép, és még akkor sem szaggat, ha hét riválisunk van egyszerre a képer-





MARTIN BELESZÓL!

Xbox-on valószínűleg ez az eddigi legjobb és legszebb autóversenyes játék, amit bátran ajánlok mindenkinek. Nekem ez a kudos gyűjtögetés nem jött annyira be, és inkább csak a csodálatos grafika miatt toltam a gémet, így túlzásnak tartom ezt az extra magas pontszámot. Kilencnél többet azért nem adnék rá...

PROJECT GOTHAM RACING 2

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

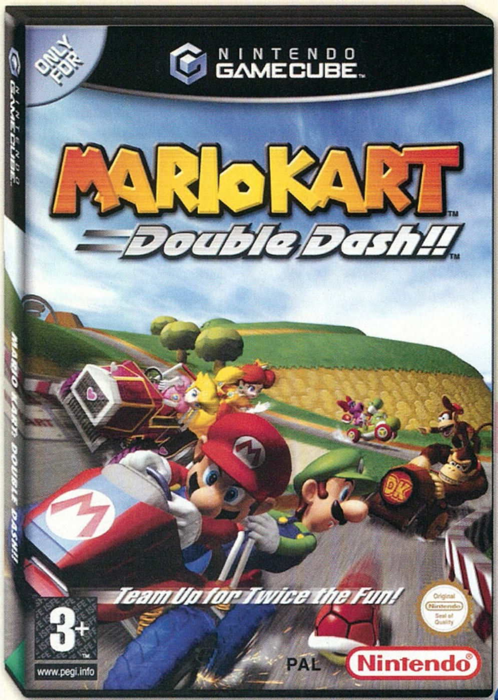
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-8 Játékos

✔ minden tekintetben sokat javult
× nálunk kevesen játszanak vele majd xbox live-on

9.5 pont

SZIMPLÁN KIRÁLY - DUPLÁN NULLA



Ha egy pár oldallal előrébb azt írtam, GT4P cikket írni nehéz, akkor most hatványozottan gondban vagyok, hiszen az egyik legnagyobb kedvencem folytatásáról van szó. Egy olyan játékról, aminek az elődjével hosszú ÉVEKIG játszottunk folyamatosan, anélkül, hogy meguntuk volna, sőt volt olyan időszak, amikor Árvai Gergő barátommal minden nap a Mario Kart 64-et nyomtunk egymás ellen (kivéve hétvégén, mert akkor egész mást nyomattunk :) Ezzel most nem azt akarom mondani, hogy mindenki szaladjon beszerezni egy N64-et egy Karttal egyetemben, aztán húzzon haza, és kezdje el ő is kifulladásig nyúzni a gépet, mivel a Mario Kart 64 egy játékos módban egy fillért nem ér, és multiban is csak akkor van értelme, ha a TV elé hellyel-közel ugyanazon a tudásszinten lévő emberkék ülnek le. Nálunk ez szerencsére mindig megvolt, és akár ketten, akár négyen a barátnőmmel és a húgommal leülve mindig durva jó kis bajnokságokat nyomtunk, amikben szerénytelenség nélkül javarészt én vittem el a pálmát, amitől szegény Gergő barátom állandó idegösszeroppanást kapott. Mivel ő egy igen sokoldalú figura, sok mindenhez ért, veszíteni viszont abszolút nem tud, így aztán külön öröm volt őt kiidegelni. Főleg, amikor a csajokkal megbeszéltük előtte, hogy burkoltan csak őt szopatjuk. :)

Azt persze nem árt tudni, erről a dologról, hogy az egész Mario univerzum sokkal nagyobb jelentőséggel bír Japánban, mint a nálunk vagy a világon bárhol, és hogy odaát már egy nagyobb fajta kultusz övezi a főhőst, a játékokat, és mindent, ami ezzel kapcsolatos. Jó példa erre a most megjelent Double Dash. Amint kijött a játék és a nagyközönség is hozzájutott a boltokban a cucchoz, a fanatikusabb rajongók egyből nekiálltak és elkezdtek utánajárni, hogy vajh' a pályák hol helyezkednek a Mushroom királyságban (ilyet...). És mivel a Nintendónál sem (csak) hülyék dolgoznak, a legtöbb pályát sikerült is helyrajzilag beazonosítani a rajongók legnagyobb örömére! De az is jól példázza a Mario játékok iránti elkötelezettséget, hogy több olyan non-official weboldal is működik a világhálón, amiken a különböző játékokban fellehető hasonlóságokat gyűjtik csokrokba, fotókkal illusztrálva. Ez alól a Mario Kart Double Dash sem lehetett kivétel; még csak épphogy megjelent a játék, amikor már javában böngészhettük azokat az oldalakat és fényképeket, ahol az előző Nintendo játékokkal kapcsolatos utalások, szereplők, helyszínek, objektumok hosszú sorait mutogatták. Mit mondjak, nincs kevés belőlük, egyes figurák odáig mentek, hogy még az F-Zero-t is összehozták vele.



Nos, mivel a Nintendo ezúttal szakított a szokásos üzletpolitikával, kivételesen a világ minden pontján egyszerre dobták piacra a játékot, így november végén az európai vásárlóknak is módjukban állt betekinteni az új Mario Kartba, még kis hazánkban is. Hogy végül miért is nem került be a decemberi Konzolba a játék tesztje, azt most inkább ne firtassuk, de így utólag azt mondom talán jobb is így. **(Tudtam előre. Ez a *tapasztalat,* Csipikém... Martin)** Mert az elmúlt másfél hónapban orrvérzésig ki tudtam játszani és egy sokkal átfogóbb, tárgyilagosabb képet tudok elétek tárni, mintha decemberben egy hirtelen felindulásból elkövetett, tömjénező cikk jelent volna meg. Hamar megmutatkozott ugyanis, hogy a game még a minimális elvárásaimon is alulteljesített, és az újdonság varázsának helyét lassan elkezdte átvenni a csalódottság, amit idővel egy elég komoly dühroham követett. (Aztán leszedáltak :)

HÖLGYEIM ÉS URAIM: ÁT LETTÜNK VERVE!

Elég furcsa leírni egy Nintendo játéknál, hogy nem szeretném, ha az egész cikk fikázásból állna, ezért ettől most eltekintek, először gyorsan bemutatom a program tartalmi részét, majd utána tényekkel fogom alátámasztani, hosszasan elmagyarázva, hogy a DB miért is nem léphet *még az árnyékába sem* a Mario Kart 64-nek. Ha az elején akarnám kezdeni, akkor azt is írhatnám, hogy már a bevezető képsoroknál – amik a programból lettek kiollózva – fel kellett volna tűnnie, hogy nem stimmel valami a játékkal, de ez akkor még nem így történt. Kezdés után választhatunk, hogy a szegényes beállításokhoz lapozunk, megnézzük a pályarekordokat, illetve, hogy új játékot kezdünk-e. Válasszuk ez utóbbit, ahol először is meg kell adnunk, hogy hányan szeretnénk játszani. Hasonlóan az elődhöz természetesen itt is van lehetőségünk a négyes osztott képernyős játékra, azt viszont már egyáltalán nem értem, hogy kupákat miért csak egy, illetve kétjátékos módban nyomhatjuk? Az még érthető volt egy 64 bites rendszernél, hogy a prockója egész egyszerűen nem volt olyan izmos, hogy egy gyors, szaggatásmentes kódot lehetett volna rá írni, ami számolta volna a négy emberi, és a négy gépi játékos manővereit, de egy 128 bites gépnél ez már nem csak elvárás kellett volna, hogy legyen, hanem egyenesen **kötelező módon** benne kellett volna lennie. A 64-es Kartban ugyanis az egyik legjobb játékmód volt, amikor ketten játszottunk, hat gépi ellenfél ellen. Egyébként élő példának ott van a Perfekt Dark, ahol négyes osztott képernyőn is játszhatsz simek (gépi ellenfelek) ellen.





A játékmódokkal sem vagyok kibékülve, mivel maradt a szokásos Grand Prix és a Time Trial. Azt tudni kell erről, hogy a Time Triallal az elmúlt hat és fél évben összesen körülbelül fél órát, ha eltöltöttem, ezzel valószínű még annyit sem fogok, úgyhogy egyetlen lehetőség maradt a GP. Ez pedig egy nagy NULLA. Nincs Quick Race, Story, se Adventures, úgyhogy az ember nagy nehezen végigszenvedi az egyjátékos módban a pályákat, és ezt a részt sem veszi elő soha többet, mint ahogy mi sem játszottunk soha a Mario Kart 64 one player részével, már csak azért sem, mert a Mario Kart egy parti-játék, amit csak többen érdemes nyomni.

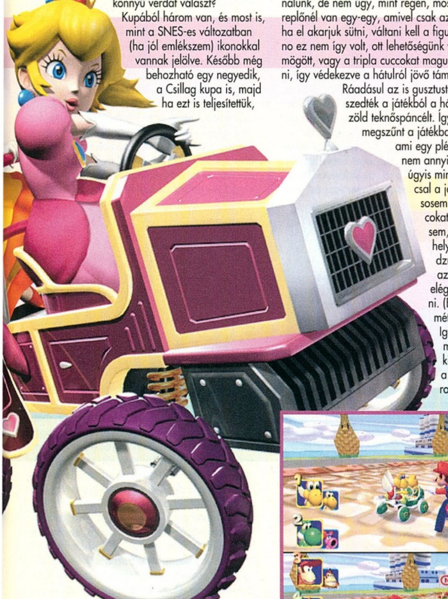
Igazából nem is értem, hogy gondolta a Nintendo, hogy ezzel így kiáll a nagyközönség elé? Talán ők sosem találkoztak a Diddy Kong Racinggel? Ugyan már, hiszen az is 64-re jött ki, és ott olyan sztori módusz van, olyan hihetetlen precíz rendszerbe vannak a feladatok szedve, aminek egyelőre még nem akadt párja. Tényleg így akarja felvenni a Nintendo aharcot az új Rare gokartos anyaggal? Nevetséges. Tényleg azt hiszi, hogy elég, ha újból elsüti ugyanazt? Ezt még a PS1-es CTR is megveri. Haladjunk. Természetesen most is van lehetőségünk 50, 100, és 150 köbcenti közül választani, ami le-



fordítva a játék nehézségét jelenti, sőt a későbbiekben majd még egy tükörmódot is behozhatunk, csak úgy, mint a 64-esben. Nagy újítás mondhatom! A karakterválasztó képernyőn most pont a dupláját lehet megszámolni a választható szereplőnek, mint egy generációval ezelőtt, sőt, még négy titkos szereplőt is aktiválhatunk, összesen tehát húszra bővül a versenyzők száma. Azonban most, hogy minden egyes játékosnak két figurát is választania kell, sokkal ezzel sem vagyunk előrébb. Egyébiránt pedig nagyon meg kell gondolni ezt a válogatást, mivel a szereplők eltérő kategóriába tartoznak, azaz, vannak könnyű, közepes és a nehéz figurák. Ez azért fontos, mert attól függően, hogy milyen figurát választunk, tudunk hozzá járművet rendelni, ugyanis a járművek is három kategóriába tartoznak, és egy könnyű kategóriásba pl. nem ülhet egy nehéz szereplő.

A járművek most sokkal változatosabbak, mint a 64-es verzióban, hiszen ott csak gokartok voltak, itt pedig sok mindent megtalálni: turbo yoshit, lila kedilekket, DK „faautót", vagy akár egy babakocsit is bébi Mario-nak és bébi Luigi-nek. Az autóknak a tulajdonságaik is fel vannak tüntetve, de igazán különbséget csak akkor fogunk érezni, ha könnyű szekeret választunk. Ez esetben ugyanis a nehéz ellenfelek egész egyszerűen félrelöknek, lelöknek az útról. Ezek után ki az a hülye, aki könnyű verdát választ?

Kupából három van, és most is, mint a SNES-es változatban (ha jól emlékszem) ikonokkal vannak jelölve. Később még behozható egy negyedik, a Csillag kupa is, majd ha ezt is teljesítettük,

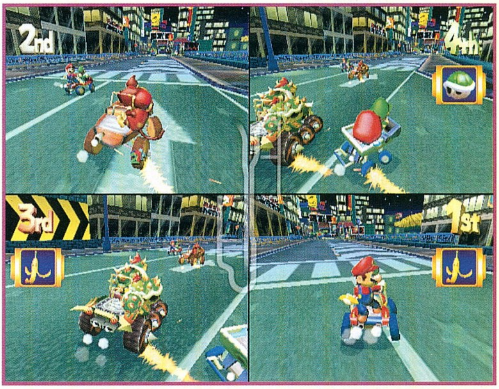


utána jön be az All-Cup-Tour, ami a játék egyetlen igazi pozitívuma, ez ugyanis egy olyan bajnokság, ahol mind a tizenhat pályát végignyomhatjuk véletlenszerű sorrendben. Ha ezt is teljesítjük 150cc-n, akkor jön be, a már említett tükörmód. (Vagy azt még nem említettem?)

A játékmenetbeli változások is inkább balul sültek el, mintsem a játszhatóság előnyére váltak volna. Kezdjük ott, hogy ezek az dilettánsok képesek voltak kiszedni a programból az ugrás gombot! Ezt az elején nagyon el se akartam hinni, hiszen a 64-esben ez volt az egyik leghasznosabb funkció. Nem csak a kanyarokat volt egyszerűbb így bevenni, vagy az elszórt banánokat tudtuk simán átugrani, de hatalmas rövidítésekre is alkalmunk nyílt, egy megfelelő emelkedőről vagy pontról elrugaszkodva akár negyed köröket is levághattunk, ha mertünk kockáztatni. Rövidítések persze most is vannak, de olyan idióta módon lettek megoldva, hogy csak akkor érdemes használni őket, ha van turbónk, előttük ugyanis mindig van egy lassító rész; épületes: egy teljes körön kell magunknál tartani a gombát, ha használni akarjuk a levágást. Megemlítettem az előbb a banánokat: most hiába satuzzuk le a féket, ha már egyszer megcsúsztunk rajtuk, biztos, hogy megpörgünk, korrigálni lehetetlen. Az ugrás egyébként még egy fontos dologra jó volt: hogy a kanyarokba bevetődve, farolva haladjunk, vagy ahogy mi mondtuk, pipázzunk. Ebben az állapotban ugyanis nem lassultunk, és még a kipufogó is egyre jobban bevörösödő, pipa alakú füstöt eregetett. Farolni egyébként most is tudunk a blokkokkal. A lopást is megvariálták, hátrányára: eddig ugyanis szellemmel lehetett lopni, ezt viszont kivették a játékból, most tehát úgy lehet cuccot csórni, ha nekifarolsz egy ellenfélnek, vagy ha turbóval, esetleg csillaggal nekimész. Az is undorító húzás volt, hogy ha valaki villámot nyom, vagy ha leesünk valahonnan, elveszítjük a cuccainkat.

Speciális tárgyakból egyébként most is kettő lehet nálunk, de nem úgy, mint régen, most mindkét szereplőnél van egy-egy, amivel csak az a baj, hogy ha el akarjuk sütni, váltani kell a figurák között. Anno ez nem így volt, ott lehetőségünk volt magunk mögött, vagy a tripla cuccokat magunk körül kirakni, így védekezve a hátulról jövő támadások ellen.

Ráadásul az is gusztustalan, hogy kiszedték a játékból a hármas piros és zöld teknőspáncélt. Így aztán teljesen megszűnt a játékban a taktikázás, ami egy pléjerben még nem annyira gond, ott úgyis mindig a gépnek csal a játék, vagyis mi sosem kapunk jó cuccokat, még akkor sem, ha az utolsó helyen vakaródzunk, ez miatt aztán 150cc-ben elég nehéz is nyerni. (Érthetően: szemét csaló a gép!) Igen is számít multiban, hogy ki lehetett védeni a villámot, a pirosakat, és megannyi olyan taktikai fogásra volt lehetőségünk, ami egytől-egyig kimaradtak a Double Dash-ból. Emlékszem, hányszor szívattam be Gergő barátomat a Wario-s pályán a nagy ugratónál, vagy a királynőén villámmal, hogy aztán egy jó fél körrel visszazuhanjon. A DD-ben semmi ilyen nincs, sőt, még a hagyományos cuccok sem érnek egy fabatkát: anno egy piros találattól pörögve-forogva felrepültünk a levegőbe, és tényleg sokat számított egy bekapott találat, most viszont kettőt borulunk, és már robogunk is tovább. Igaz ez a turbókra és a csillagokra is: anno sokkal többet számított egy jó helyen elnyomott sérthetetlenség és gyorsítás.



Ez a dupla karakteres váltogatás is inkább hátráltat. Nem mondom, hogy nem néz ki jól, ahogy Mario kezében egy banánnal ácsorog a jármű hátulján, de állandóan figyelni kell a váltogatásra, ami megosztja a figyelmünket, plusz arra is figyelni kell, hogy kinél van és kinél nincs cucc, ha ugyanis nem dupla kérdőjeles kockát szedünk fel, csak az egyik figura kap fegyvert. Egyébként ketten is irányíthatunk egy járművet, úgy, hogy az egyik a vezetőt a másik a hátsó palit irányítja, ez esetben viszont teljesen egyszerre kell csinálniuk mindent, ha mondjuk farolni kell, vagy turbó starttal akarnak indulni. Az sem sokat dob a játékon, hogy mindenkinek van egy speciális cucca (Diddy-nek hatalmas banán, Yoshinak bazi nagy célkövető tojás), mert istenigazából ezek sem jelentenek akkora előnyt, hogy csak emiatt érdemes lenne ezt vagy azt a szereplőt választani. Jól jellemzi a készítők tanácstalanságát az is, hogy a titkos szereplő King Boo-hoz már külön speciális fegyvert sem gyártottak, egyszerűen véletlenszerűen kap egyet a többiekéből. Igazából a DD-ból pont azok a dolgok hiányoznak, amik a 64-est naggyá, élvezetessé tették, és semmi olyan nincs benne, ami ezek hiányát feledtetni, pótolni tudná. Hiába, ahogy a Tóth Laci barátom mondta: a Mario Kart 64 egy tökéletes játék, ez meg nem az. Mindezt részben talán még meg lehetne bocsátani, ha sikerült volna, olyan pályákat szerkeszteni, ami feledtetni tudná a csalódottságunkat, de sajnos erről szó sincs. Míg a 64-es játékban egy-két kivétellel (mondjuk a szivárványos pályát mindig rühelltem) az összes helyszín nagyon élvezhető volt, most sikerült ezt is elrontani. Nagyon kevés (maximum öthat) pályára tudom azt mondani, hogy igen ez lenyűgözött, ezen szívesen versenyzem. A legtöbb ötlettelen és erőltetett. Én személy szerint azt vártam, hogy továbbviszik a 64-esben elkezdett titkos levágásokat, rövidítéseket, hogy lesznek ötletes elágazások, több nyomvonal, de ilyent nagyon ritkán tapasztalhatunk. És akkor is annyira kockázatos a használatuk, hogy meg sem éri velük próbálkozni. Az meg külön hab a tortán, hogy vannak teljesen idióta pályák, mint például a teljesen ovális (amin hét kört kell menni, egy másikon meg csak kettőt – ki érti ezt?), vagy az új szivárványos, ami tele van turbóval, viszont sehol nincs korlát (kár, hogy nincs rövidítési leesési hely sem rajta), ami egyébként több pályára is jellemző, és kifejezetten idegesítő, mert az irányítás is jóval labilisabb lett. Grafikailag pedig nem is érdemes értékelni, mivel akik megveszik a játékot, alig kapnak szebb látványvilágot, mint ami az N64-es változatot is jellemezte. Nem mondom, hogy nem színes, nem Mario-s, nincs minden szereplőnek hatféle betanult mondata, csak épp ez N64-en is elfutna. (Meg lehet majd nézni a Rare-es versenyjáték kinézetét, ők biztos nem hibáznak majd ekkorát.)

A végső konzekvencia tehát: ha volt vagy van N64-ed, és ott szeretted a Mario Kartot, ne szerezd be a játékot, hagyd meg az emlékeidben olyan tökéletesnek, mint amilyen volt. Ha azonban a Gamecube az első Nintendo konzolod, tehetsz vele egy próbát, te úgysem fogod érezni a minőségi különbséget. Így utólag végigolvasva a cikket, végül mégiscsak egy erőteljes fikázás lett belőle végig, hiába az ember nem tudja megtagadni önmagát. Egyébként kár, hogy nem volt még egy oldalam a játékra, mert például a hagyományos deathmatch pályákat helyem sem volt megemlíteni.





ÉS AMI BENNÜNKET NEM ÉRINT

Az az, hogy a játékot lehet az interneten is nyomni egymás ellen, méghozzá teljesen ingyenesen! De akár két vagy több (maximum nyolc) gépet is összeköthetünk LAN-ba a megfelelő HUB-bal, és így hatalmas Mario Kart partikat rendezhetünk. Ezt mondjuk szívesen kipróbálnám én is, főleg ha lenne egy rejtett játékmód a mini-diszeken a régi 64-es Mario Karttal. Ja persze, álmodik a nyomor.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nehéz, vagy talán lehetetlen is úgy értékelni egy játék nextgen verzióját, hogy az előzménye a kedvenced volt. De a cikkben nagy igazság van, mégpedig az, hogy az N64-es verzió után ez az új átirat harmatgyenge, és aki ezt tagadja, az szemellenzős, vagy hazudik. De nem felejthetjük el, hogy sokan csak most ismerkednek meg a játékkal, ezért talán riasztó ez a 6 pont. Én szívem szerint adnék neki hetet is, de ezzel most sem lennénk előrébb...

MARIO KART: DOUBLE DASH!

NINTENDO

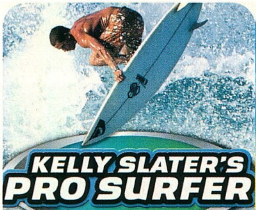
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

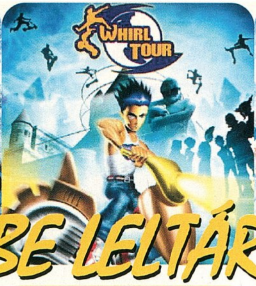
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
8 lan-ban, 3 blokk, broadband

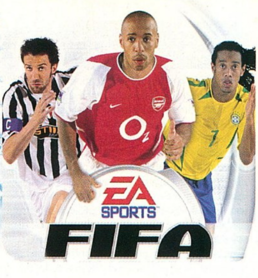
✔ all cup tour mód
× minden más

6 pont









GAMECUBE LELTÁR

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Ezt a szörfös játékot még jóindulattal sem lehet a vadonatúj programok közé sorolni, hiszem már jó két éve, hogy kint figyel a Playstation 2-es változata a piacon, röviden „ölég régi" a cucc. Ha DVD film lenne, írhatnám, hogy interaktív 3D-s mozgó menüvel indít a játék, de nem az, úgyhogy csak állapítsuk meg, hogy a különböző játékmódokat, és opcionális lehetőségeket egy hajó kabinjából tudjuk elérni. Ujdonsággal találkozni nem fogsz: van a szokásos karrier mód, szabadjáték, idő elleni küzdelem, opciók stb. A szörfösök elvileg egytől-egyig valódi, élő, lélegző emberek virtuális hasonmásai, akiknek még különböző deszkákat (!) is beválaszthatunk, hogy minél jobban menjen a hullámlovaglás. Ezek után nincs más dolgunk, minthogy válasszunk egyet a világ legtávolabbi részein elhelyezkedő szörfölésre kiválóan alkalmas vízfelületei között. Ezek a helyszínek valószínűleg a valóságban is léteznek, bár közülük csak egyet is-



mertem fel, a Japánban felépített komplexumot, amiben egy mesterséges kialakított tengerpartot találunk, homokos partrésszel és gépek által felkorbácsolt hullámokkal. Az, hogy a játék két éves, és hogy eredetileg PS2-re szánták szerencsétlent, magában hordozza a gusztustalan kinézetet (a generált vízfelület és a hullámok egy okádék, rakd be, mondjuk utána közvetlen a Wave Race Blue Stormot, és rögtön meglátod, milyennek kell lennie a víznek) és a semmitmondó játékmenetet. Felállni a deszkára, és csak úgy szörfözgetni még nem is nagy kunszt (sőt unalmas is), trükközni viszont annál nehezebb, úgyhogy szerintem csak a sportág szerelmesei próbálkozzanak meg a játékkal. Gyenge próbálkozás ez!



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

4 pont

WHIRL TOUR

A Whirl Tour Playstation 2-es változatát anno szintén én teszteltem, bár így utólag meg nem mondom, hogy melyik számban, két évre visszamenőleg meg semmi kedvem átlapozgatni a Konzolokat. A WT egy rolleres játék, hasonló, mint mondjuk a Tony Hawk sorozat, csak itt gördeszka helyett kétkerekű rollerekkel kell teljesítenünk a pályákat. A programnak van sztori módja is, aminek következtében a legextrémebb helyszíneken kell rollereznünk, ami egyszer egy középkori várkastély, máskor pedig egy vidámparkszerű hmm...vidámpark. A pályák szépen vannak megtervezve, kellőképp lekötik az ember figyelmét, és ami a játék legnagyobb pozitívuma, hogy nagyon ötletes ügyesség feladatokkal vannak megtűzdelve, sőt egyes feladatok teljesítésekor még a pályák szerkezetét is megváltoztathatjuk. A pályák felépítése is egész jóra sikerült; akik nekiveselkednek, hogy kivesézzék őket, nekik bizony fel kell, hogy kössék a gatyát, bár szerintem



kevesen lesznek ilyenek. Jópofa, hogy a pályán vannak ellenfelek, sőt még főellenségekkel is összefuthatunk, de van egy csomó felszedhető tárgy is, eü csomag, kulcsok meg hasonlók. Mozgásból rengeteg fajta van, a készítők szerint több mint nyolcvan trükk található a programban, úgyhogy ezt higgyük el nekik. Valamelyest még él bennem a PS2-es változat, és meglepő módon, annak valahogy jobb volt (talán élesebb volt?) a grafikája, nem volt minden így elmosódva. Sőt a PS2-es verziónak egy fokkal az irányítása is jobb, itt túlságosan erőteljeseket reagál az analóg kar a legkisebb mozdulatra is. Ritka, de ez egy olyan konverzió, aminek meg kellett volna maradnia az eredeti platformján.



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

SSX 3

Volt már szerencsém a PS2-es SSX3 NTSC változatához, úgyhogy amikor beraktam a Kockába a GC-s verziót, eléggé ledöbbentem az európai képfrissítéshez igazított játék lassúságán. Nem mondom, hogy túlzottan értenék a snowboardozáshoz, de a húgom és a kisebb baráti köre minden évben többször is kimennek síelni meg boardozni (épp a múlt héten jöttek haza Franciaországból), így aztán az amatőr felvételeikből van némi fogalmam, hogy mit is jelent a hódeszkázás. Talán ebből kifolyólag lepődtem meg, amikor ez a teljesen középszerű, a valódi snowboardozáshoz „köze nincs" program a maximális pontszámot kapta az értékelőben anno. Szerintem ne attól legyen jó egy játék, hogy hat oldalon sorolják a gépkönyvben, kik írták a zenéket, vagy hogy több száz behozható deszka és ruha megnyitható. Annyira persze nem akarom leszólni a játékot, mert azért tényleg nem egy hulladék, de én inkább csak egy, az átlagosnál jobb árkád játékot láttam a programban. Van számtalan versenyző és ver-



senytípus, rengeteg trükk, pálya, és a játékmódból sem keveset préseltek fel a mini-DVD-re. Lehet ellenfelek, az idő, vagy a pontszámok ellen versenyezni, nyomhatunk big airt, vagy akár félcsövezhetünk is. A pályákra és a grafikára maximális pontszámot adtam volna – kb. két éve. Most azonban már csak épp hogy megütik a jó szintet, és valljuk meg, ettől a hóeffektustól (hóeséstől?) senki nem fog elájulni, főleg egy Metroid, vagy egy Starfox Adventures után. Mindegy. Lehet össze-vissza ugrabugrálni, meg siklani a végeláthatatlan hosszú pályákon, amiknek köze nincs egy valódi hegyoldalhoz. Azért mindenkinek kellemes kikapcsolódást fog okozni, amennyiben nincsenek túl nagy elvárásai az életszerűséggel kapcsolatosan.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7 pont

FIFA 2004

A FIFA 2004-ről is már volt szó korábban, akkor a PS2-es és asszem' talán az Xbox-os verzió is ki lett vesézve, úgyhogy a részletes ismertetők után elég nehéz ebben az egy kis hasábban valami olyan okossággal előállni (és újat mutatni a nagyérdeműnek), amit előttem még nem mondtak volna el, úgyhogy meg sem próbálkozom vele. Lássuk inkább a száraz tényeket. A FIFA sorozat a legnagyobb múltra visszatekintő futballprogram széria, sokáig komoly vetélytársa sem akadt, köszönhetően a minden évben megújuló, és a hivatalos csapatokat, játékosokat tartalmazó adathalmaznak. Ez a 2004-es változatban sincs másképp, mivel hivatalos játék mindenki megtalálhatja benne a kedvencét, hiszen (állítólag) tizennyolc liga, háromszázötven csapat, és több mint tízezer játékos került fel a korongra, az idei újítás pedig az elképesztő off the ball modusz, aminek a segítségével azt a játékost is irányíthatjuk, akinél épp nincs a labda. Ez persze csak egy egyszerű marketingfogás, mivel ez nem más, mint a hagyo-

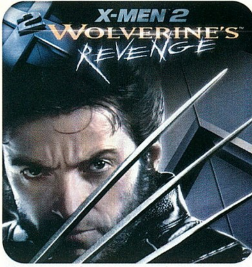


mányos lyukra futtatás, amit mondjuk az általam favorizált Pro Evo Soccer 3-ban is simán végrehajthatunk, anélkül, hogy minden BL meccs előtti reklámban beleszuggerálnák az agyunkba. Egyébként nagyon sok mindent tud és ismer a játék, a megszámolhatatlanul sok opcionális beállításokkal egyetemben, de a grafikával azért vannak gondok. Nagyon szembetűnő például, hogy a játékosok túl „vízfejűek", és a rájuk feszített textúra sem a legszebb, ez sokkal de sokkal jobban néz ki a PES3-ban, és ott maga a program is inkább hasonlít a játékra, mint a FIFA-ban. Mindenesetre a FIFA 2004 is egy nagyon jó fociprogram, főleg azoknak ajánlom, akik adnak a hivatalos adatokra, de azt is le kell írnom, hogy van nála jobb a piacon.

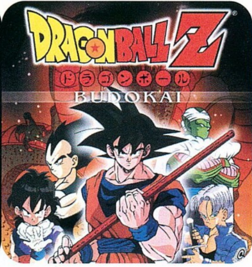


MÁS VERZIÓ: PS, PS2, X, GBA

8 pont









X2 - WOLVERINE'S REVENGE

A játék még az X2 – ami a második X-Men film – megjelenésekor került a boltok polcaira, megpróbálván kihasználni a film által felkorbácsolt állóvizet és lubickolva eladva önmagát. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem próbáltam ki a játék PS2-es verzióját, így inkább nem teszem. Annak ellenére, hogy a téma nagy szakértője voltam egy ideig, és az X-Emberek közül is az egyik kedvelt figurám Rozsomák, a véleményem a játékról igen lesújtó volt már akkor is, és most is. Köze nincs sajnos a filmekhez, amiket igen jól sikerült daraboknak tartok, hiszen a képregény-adaptációknál sosem a történet mélységén van a hangsúly, hanem azon, hogy a képregényes hangulatot, a látványt milyen sikerrel tudják átemelni a filmvászonra, ami szerintem mindkét esetben (és a Pókemberben is) tökéletesre sikeredett – csak a Hulkot szúrta el Ang Lee. Mint a címe is utal rá, a játékban Rozsomákot fogjuk irányítani, aki a történet szerint csúnya bácsik



miatt „megmérgeződött”, és minél előbb az ellenszérumhoz kell jutnia, amihez az út rögös, és ellenfelek ezrein vezet. Így aztán nagyrészt az esztelen verekedésen és „karmoláson” van a hangsúly, amibe néha belerondít egy kis lopakodás, vagy egyéb speciális tulajdonságok használata is. A grafikai rész elég pocsék, amit még a képregényből ismerős főellenségek sem kompenzálnak, a játékmenet meg egyenesen siralmas. És bár egy ideje (mióta Mo.-n nem lehet kapni a füzeteket) elvesztettem a fonalat, nem igazán tudom, hogy odaát kiderült-e már Rozsomák sötét homályba burkolódzó múltja, itt a gépkönyvben minden adat szerepel róla (név, súly stb.), ami bennem egy világot döntött romba. Csak nagyon fanatikusok szerezzék be, mert egy petákot sem ér.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

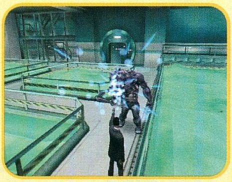
2 pont

MIB II ALIEN ESCAPE

Kicsit már unom úgy kezdeni a Leltáros stuffok ismertetőit, hogy „a játék már nem egy mai darab és mivel multiplatform, már mindkét konkurens gépre megjelent – mondjuk másfél évvel ezelőtt”, de ismét ez a helyzet, amit simán alátámaszthatok azzal, hogy a PS2-es verzióját, még a 2002-es szeptemberi számban teszteltük (asszem'). Anno a progi azért jelent meg, mert akkoriban jött ki az MIB 2 mozi, de manapság, amikor már az HBO-n is lefutott filmnek számít, kár elővenni akár csak egy Leltár elejéig is egy több éves cuccot – de hát ez van. Az Alien Escape azon játékok közé tartozik, amik csak felhasználnak egy licencet, de nem kapcsolódnak szorosan a filmhez, amivel szimbiózisban kellene, hogy éljenek, így aztán a játékban megismerhető történet sem azonos a TV képernyőjén láthatóval. Hogy mit érdemes tudni erről a MIBAE-ről? Először is, hogy egy külsőnézetes lövöldözős cuccal állunk szemben. Vagyis a figuránkat hátulról látjuk, vagy épp abból a szögből, ahol a bé-



na kamera mutatja. A játék nagy részében (szinte mindig) lövöldöznünk kell, amiket a filmből ismert fegyverekkel tehetünk meg – még egy K12 lonágyú, és egy HBIII Globulator is helyet kapott a programban, e célból. Sajnos azonban a game meg sem közelíti a filmekből ismert tökéletes MIB hangulatot, bár az idegenek némelyike egész jópofa, és a küldetések is próbálják hozni a képregényes atmoszférát. Az egésznek nem nagyon sikerült összeállnia, amin csak ront a közepesnél is rosszabb grafikai megvalósítás, a teljesen egyszerű, szinte már unalmas játékmenet, amit még a főellenségek sem dobnak fel annyira, hogy bárkinek is a figyelmébe ajánlanám a játékot. Talán majd legközelebb, valakik mások…



MÁS VERZIÓ: PS2

3 pont

DRAGONBALL Z BUDOKAI

Amikor elkezdték vetíteni nálunk is a Dragonballt, egy ideig még néztük a haverokkal lent a Klubban (kevesen tudják, hogy anno egy Nintendo Klubom volt, ami reggel tizenegykor nyitott, és ahol állandóan ment a TV meg a gépek), de aztán mint minden mangát, ezt is elkezdték nyújtani, mint a rétestésztát, és a történet is egyre idiótább menetet vett fel a szuperharcosokkal, meg a rák tudja mikkel. Szépen el is vesztettem a fonalat, úgyhogy egy idő után szépen hanyagolódott a dolog – amire így visszagondolva, talán jobb is. Meg is fogadtam, hogy majd akkor fogok legközelebb idétlen mangára alkotást megtekinteni, ha odaát Japánban magyar népmeséket néznek a miniszamurájok. Visszatérve a DZB-ra, egy szimpla kis verekedős játék, hasonló, mint mondjuk a Tekken sorozat, csak jóval gyengébb kivitelezésben. A szereplők ismerősek lesznek a sorozatból, elég furcsa is volt őket az angol neveikkel viszontlátni. A szereplők



kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót hagy maga után – mondjuk egy SoulCalibur 2-höz képest –, bár a játék vitathatatlan nagy előnye, hogy csak itt játszhatunk mondjuk Mr. Satannal vagy Gokuval. Van többféle játékmód is, a sima verekedésen kívül van sztori, meg egy világbajnokság is, amik leginkább a rajzfilmből ismert „Nagy Tornára” hasonlítanak. A grafika tehát elég béna, és ez a játékmenetre is igaz, mivel nem túl sok változatosságban lesz része, annak, aki beszerzi. Kevés a speciális mozgás, az egymásba fűzhető sorozat támadások, és a gép is elég furcsán adja elő magát, szívesen nyúl a gyárilag beépített csalásaihoz, ami az ismétlődő, kivédhetetlen támadások használatában rejlik. Inkább a SoulCaliburt ajánlom!



MÁS VERZIÓ: PS2

3.5 pont

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Lássunk csodát, végül mégis csak bekerült egy olyan játék is a Leltárba, ami kivételesen Gamecube exkluzív, új is, és mint mondtam, csak ezen a platformon találkozhatunk vele. **(Ja. Konkrétan full multiplatform, van minden gépre, még GBA-ra is... Martin)** Az érem másik oldala viszont, hogy egy igénytelen Disney-s gördeszkás cuccról van szó, ami valóban nem érdemel többet, mint egy negyedoldalnyit a Leltárban. A játékban gördeszkáznunk kell, vagy valami hasonló, mivel a különböző mesehősök mindannyian eltérő járművekkel vágnak neki a pályáknak, amik közül nekem személy szerint Buzz Lightyear röpdeszkája tetszett legjobban. Egyébként választható karakterek között van még a gyerek Tarzan, Simba, és egyéb mesehősök is. A pályák is a meseszereplőkhöz lett igazítva, és egy-egy figurához, általában három-három pálya tartozik, amiket egymás után kell megnyitnunk. A játék sajnos elég puritán látványvilággal rendelkezik, sokszor olyan érzésem volt, hogy visszarepültem tíztizenkét évet az időben, mivel ha egy folyosószerű részre érünk, csak a falak vannak feltextúráz-



va, a padló és a plafon nincs, mint anno a Wolfensteinben! Egyéb technikai hiányosságok is vannak a játékban, mint például a tereptárgyak, amiken átmehetünk és hasonlók. Ami pozitívum, hogy a pályákon a rajzfilmekből sok dolog visszaköszön, és a belőlük megismert figurákkal is találkozhatunk, akiktől az új feladatainkat kapjuk, mivel nem elég csak úgy deszkázgatni, meg trükközgetni, bizony komoly küldetéseink is lesznek. Sajnos az irányítást is sikerült elcseszni, főleg ha félcsövezünk, mivel a figuránk mindig kiugrik a csőből. Azt, hogy a játék voltaképpen miért is készült, jól jellemzi az a pálya, ahol a Nokia feliratnál már csak a MacDonald's embléma ragyog fényesebben, bár ettől függetlenül a kicsiknek még bejöhet, ahogy a kis Tarzannal egy fakérgen egyensúlyozva gyűjtögetnek, PS1-es grafikai színvonalon.

Csipi M Lee



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

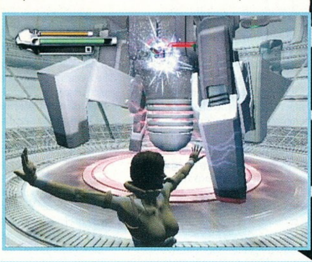
4 pont

„Azt ember valahogy mindig jobbra számít" – tartja a mondás, és ez felettébb igaz a P.N. 03-ra is. Gondoljatok bele: szerencsétlen tesztelő hazacipeli a játékot, nézegeti a mini-DVD tok hátoldalán a szép Metal Gearre hajazó képeket, és reménykedik, hogy végre egy olyan játék került a kezei közé, aminek a tesztelését még élvezni is fogja. Eddig csak hallomásból ismeri a játékot, aminek felderítését nem könnyít meg a német nyelvű gépkönyv sem, de mégis kicsit bizakodva teszi a be a korongot a gépébe, hogy hátha... talán... most... ez...

Másfél óra játék után pedig szerencsétlen tesztelő csalódottan és szomorúan konstatálja, hogy ezúttal sem hazudtolta meg önmagát a Capcom, a program egy túlságosan is egyszerű játéktermi lövöldözős játék, ami minden egyedi ötlettől mentes és nélkülöz minden eredetiséget és fantáziát. Szerencsétlen tesztelő azonban aktiválva minden tartalék energiáját, újból nekifog a játéknak, hogy aztán nagyjából két óra múlva a tizenegyedik misszió végén legyűrje a game végső főellenségét, ami után levonhatja a végső konzekvenciát: a játék nemcsak, hogy egyszerű és monoton, de még túlontúl rövid is. Szerencsétlen tesztelő tehát csalódott, és rossz szájízzel ül le a személyi számítógépe elé, és kezdi el megírni a játék ismertetőjét. Ez pedig sosem jelent túl jót...







P.N.03
Product Number

A game sztorijáról túl sok mindent elmondani nem tudok, és ez két egyszerű okra vezethető vissza: az egyik, hogy a gépkönyv full német, a másik pedig, hogy maga a játék olyannyira **puritán**, hogy finoman szólva se kezdéskor, se játék közben nem kapunk érdemi információt a sztori hátteréről, vagy a világról, amiben a játszódik. Annyit sikerült kisilabizálnom, hogy a jövőben járunk, amikor is már megkezdődött a környező bolygók kolonizációja. Aztán ahogy lenni szokott, a hadsereg elveszíti a kontrollt a CAMS-ok felett, ami rövidítés, egyfajta számítógépek által vezérelt védelmi rendszert jelent (legalábbis asszem', németből sosem voltan túl jó ;). Mi egy Vanessa Z. Schneider (hülye egy név) nevű lányt fogunk irányítani, aki feltehetőleg zsoldos, vagy bérgyilkos, esetleg valamilyen ügynök, mert a küldetéseinket egy rejtélyes idegentől, a Klienstől kapjuk videotelefonon. Sajnos az elején nem látni, ki is a titokzatos figura, erre majd csak a játék végén derül fény. Az eligazító képernyőt egyébként az MGS-ből vehették, az nézett kis hasonlóan, csak ott a feliratozáson kívül beszéltek is a szereplők, itt meg nem.

A program menete nagyjából úgy zajlik, hogy a figura pár szóban elmondja, mi lesz a következő feladatunk, és már a helyszínen is találjuk magunkat. Mivel a játékmenet egyszerű szobáról-szobára történő lövöldözés, az eligazítással nem is érdemes foglalkozni, elakadni úgyis lehetetlen benne. Az előbb nem véletlenül használtam a szobáról-szobára kifejezést, mivel a játékban a pályák felépítése valóban szobákra, termekre, folyosókra van felosztva. Egy adott küldetés tehát bizonyos mennyiségű helyiségből áll, amik szervesen kapcsolódnak egymásba, így alkotva együttesen egy kisebb épületet, amin belül kolbászolva kell eljutnunk a szint végi főellenséghez. A játék minden szoba után kidob egy statisztikát a teljesítményünkről, ami azt mutatja, hogy hány ellenfelet öltünk meg, mennyi idő alatt, mekkora volt a legnagyobb kombónk, és hogy sérültünk-e közben, avagy sem. Ezeket a szobánkénti eredményeket összesíti a pályák végén a gép, majd ezután kapunk tőle egy rangot is. A játékban túlnyomórészt kisebb robotokkal és lézerágyúkkal, meg mindenféle futurisztikus kinézetű lövöldöző kütyükkel kerülünk szembe, amiket nemes egyszerűséggel agyon kell lőnünk. Ezt kétféleképpen tehetjük meg: az egyik a sima sugárfegyverünk, a másik pedig az épp aktuális páncélzatunk speciális fegyverei. Ez utóbbit én mindössze a főellenségekhez és a nagyobb termekben a csapatostul támadó ellenfelekhez használtam, mindenki máshoz bőven elég volt a sima stukker. Az irányítás elég bénára sikerült; példának okáért a liba, mintha csak egy balett órán érezné magát, piruettezve hátrál, ami sok esetben idegesítő, csakúgy, mint a pörgő-szaltózó oldalazás is, ami az ugráson kívül az egyetlen igazán hasznos mozdulat. A játékban ugyanis szinte az össze ellenfelet úgy a legkönnyebb kinyírni, ha beoldalazunk egy fedezék mögé, majd onnan előoldalazva megsorozzunk, és amikor az ellenfelünk elkezd lövöldözni, mi gyorsan visszasasszézunk a fedezék mögé.





GYÖNGE KIS ÁRKÁD LÖVÖLDÖZÉS

Nem akarok hülyeséget mondani, de az oldalazás az esetek 75%-ában használható, a maradék 25-ben pedig (mondjuk, amikor egy vastagabb lézersugárral végigkaszálnak a képernyőn) az ugrást használjuk, csakúgy, mint a különféle lézeres csapdáknál és a kisebb platformrészeknél is. Ha még nem mondtam volna: a figuránkat külső nézetből, hátulról látjuk, nehéz vele fordulni, és sokszor lassan reagál a gomblenyomásokra is. A grafika még csak a jó szintet sem üti meg, mert a DVD tok hátoldalán látható tű éles képek helyett minden tiszta rece és szaggatott él, kezdve a hősnőnk lábától a különféle termek falaiig bezárólag. A látvány is elég lehangoló, az ellenfelek ötlettelenek, a helyszínek pedig a legtöbb esetben fémes, üres szobák és folyosók, nélkülözve mindenféle részletességet. Az egyetlen pozitív paramétere a játéknak, hogy a lövöldözésért és a kombókért kapott dellárért vásárolhatunk különböző páncélruhákat, amik jobb tulajdonságokkal és speciális képességekkel rendelkeznek, és még jól is néznek ki. Később aztán, ahogy a pénzünk engedi, ezeket még tovább is fejleszthetjük, mert egyébként a speciális fegyverek használata irtó gyorsan nullára redukálja a sárga csíkunkat. A cuccok egyébként nem olcsók, és a program sem túl bőkezű – ha nagyon elakadnál, kezdd el teljesítgetni a Trial Missionöket. Ha végigvittük a játékot – ami nem sok időnket fogja elrabolni – különböző új páncélruhákat és nehezített játékmódokat hozhatunk be. Mindent összegezve a játék csak egy szimpla árkád-lövöldözős anyag, ami még annyi élvezetet sem nyújt, mint egy 2D-s felülnézetes űrhajós stuff, mivel ott legalább az ügyességünket és reflexeinket kell használnunk, itt viszont elég, ha ki-be oldalazunk a fedezékeknél.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BESZÓL!

Unalmas, unalmas, unalmas. Túl szürke. Semmi extra.

P.N. 03

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
5 blokk

✓ néhány páncél és a csaj napszemüvege jól néz ki
× rövid, unalmas, ötlettelen, monoton, középszerű, stb.

5 pont

ÚJABB BULI MARIOÉKNÁL

Mint ahogy Tony Hawk, úgy Mario és kis kompániája is már ötödik alkalommal tér vissza az év végén, hogy elvigyenek minket bulizni. Ilyenkor mindig az a kérdés merül fel, hogy vajon az alkotók tudnak-e megfelelő mennyiségű újdonsággal szolgálni – a válasz ezúttal kettős: igen is, meg nem is.

ALAPOZÓ KEZDŐKNEK

Röviden fussunk is át, hogy miről is szól a Mario Party, hiszen ebben nem történt lényeges újítás. Egy négy résztvevővel zajló táblás játékról van szó, ahol az győz, aki a játék végén a legtöbb csillaggal rendelkezik. A csillagok pénzbe kerülnek, így legfőbb feladatunk ennek gyűjtögetése, majd a csillag megvásárlása lesz. Ha a csillag elkelt, megjelenik egy újabb a pálya másik végén, így újrakezdődhet a versengés. Pénzt elsősorban a minijátékokban való jó szerepléssel szerezhetünk; minden kör végén részt vehetünk egy ügyességet kívánó megmérettetésben.

Ez persze csak a felszín, ezt a formulát rengeteg apró finomsággal toldották meg, hogy fenntartsák a változatosságot. A mezőkből például három fő típus van: kék, piros és zöld. Ha egy kék mezőn fejezzük be lépésünket (minden kör elején dobnunk kell, és ettől függően léphetünk egy-tíz mezőnyit), három arannyal leszünk gazdagabbak, ha piroson, akkor pedig ugyanennyivel szegényebbek. A zöld mezők speciálisak, az adott pályákhoz illő különleges dolgokra jók. A víz alatt játszódó szinten például egy ráját hívhatunk vele, aki átúszik velünk a pálya átellenes végére, az űrben pedig űrhajókkal utazhatunk.





KÖZÉPHALADÓ CSOPORT

Aki ismeri a sorozatot, az persze tisztában van e dolgokkal, őt valószínűleg az izgatja, hogy milyen változások érték a fenti receptet – a legjelentősebb a tárgyakkal kapcsolatos. Ezeket eleddig az erre szolgáló boltban lehetett megvenni, most viszont ingyen kapjuk meg őket az automatáknál – nagyon örülni persze nem kell, hiszen használatuk már pénzbe kerül. Pontosabban csak azért kell fizetni, ha magunkra akarjuk ellőni az adott cuccot; ezúttal ugyanis arra is lehetőségünk van, hogy lerakjuk őket a pályára. Ez utóbbi cselekedet ingyenes, és maradandóan megváltoztatja a játékmezőt. A szimpla kék vagy piros mezőn megjelenik egy kis ikon, és ha valaki ott landol, akkor kifejti a hatását. Ezekből a tárgyakból – most kapszula néven futnak – sokkal több van, mint bármikor korábban, az ismerős cuccok mellett rengeteg újdonságot találhatunk.

A régi klasszikusok persze megmaradtak, köztük a gombákkal, melyek alapállapotban egy bonusz-dobást adnak, de egy speciális alfajuk két plusz dobást ad, egy másik, a lilás, elátkozott gomba pedig felére csökkenti a következő lépéstávunkat. Vannak trükkösebb dolgok is, mint mondjuk a Koopa Bank, ami egyfajta pénzgyűjtővé megy át: amikor valaki átmegy felette, be kell fizetnie 5 pénzt a kasszába, amit aztán az kap meg, aki pont a bankon landol (ez egyike azon kapszuláknak, amit semmi értelme nincs magunkra elhasználni, lévén akkor mindössze annyi az eredmény, hogy bukunk öt petákot). Vagy ott van a Chomp, akit ráuszíthatunk valakire, hogy lopja el a pénzét, vagy a csillagjait. Aztán ott van a Miracle, amely igazi csodát képes véghezvinni: ha összegyűjtünk belőlük hármat, megkapjuk az élen álló összes csillagját. A Mario-t ismerőknek a Piranha Plant is ismerős lesz, ez lefelezi a rálépő személy vagyonát. Sokáig lehetne még a sort folytatni, lévén negyvennél is több cuccot kaphatunk az automatákból. Ez a rendszer csak akkor működik jól, ha viszonylag hosszú meneteket játszunk, és megállapodunk, hogy a kapszulákat kötelező lerakni. Ha így játszunk, akkor a játék végére már minden mező valami extrát fog nyújtani, így tényleg változatos lesz a játék képe – akár egy kör alatt teljesen átalakulhatnak az erőviszonyok. Viszont ha nincs ilyen szabály, akkor a kapszulák közül csak a pozitívakat használjuk majd fel, lévén mindenki fél, hogy majd ő fog belelépni az általa lerakott káros meglepetésekbe – főleg azért, mert a kis csomagokat, csak magunk elé tudjuk elhelyezni.

HALADÓKNAK

Most, hogy a legnagyobb változással tisztában vagyunk, felsorolnám a kisebb jelentőségű újításokat is. Minden pályán van egy speciális Donkey Kong-mező is, erre lépni nagy szerencsét jelent. Itt ugyanis vagy közvetlenül kapunk egy kis pénzmagot, vagy speciális minijátékok jönnek, ahol banánt kell gyűjtögetni – a meccs végén Donkey ezt mindenkinél becseréli aranyakra.

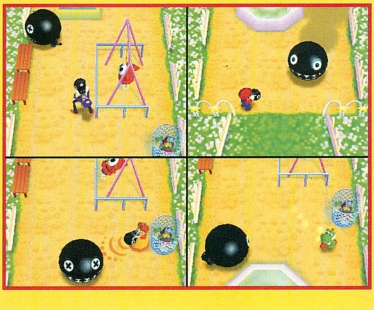
Megreformálták a Story módot is, vagyis a Mario Party egyjátékos módját. Az eddigiekben ez semmiben nem különbözött a szokásos menettől, ezúttal viszont minden másként alakul. Ellenfélként három eltérő színű Koopa Kid szolgál, akik egyszerre mozognak a pályán. Ha találkozunk velük, párbajt kell velük vívnunk, azaz két résztvevős minijátékokban kell őket lebírnunk. Aki veszít, az bukik egy csomó aranyat is, nekünk persze az a célunk, hogy teljesen megkopasszuk a Koopa Kideket. Itt tehát nincsenek csillagok, a cél az, hogy három ellenfelünknek ne legyen egyetlen aranya sem. Ez a változás nem jól sült el, meglehetősen unalmas a kölykök kergetése, főleg a nagyobb pályákon, ahol sokszor hosszú körökön át nem találkozunk egyikkel sem.

Kapunk három extra játékot is – a Bonus Mode opciónál –, lehet hokizni, röplabdázni, és van egy egész összetett táblás játék is, ahol a változatosság kedvéért szintén csillagokra kell vadászni. Az előbbi kettő nem nyújt valami sokat, viszont az utóbbi igen izgalmas, csak az a kár, hogy durván csal a gép, „véletlenül" mindig pont annyit dob, hogy elénk érve elhalásszon az orrunk elől pár csillagot...

Ott van még a nagy dérrel-dúrral beharangozott Super Duel mód, ahol saját járművet tervezhetünk magunknak, majd szétlőhetjük vele ellenfelünket. Ez a része a játéknak borzasztó felesleges és színvonaltalan, nem igazán tudom elképzelni, hogy ezzel valaki fél percnél tovább szenvedjen...







CSAK GYEREKEKNEK!

Eddig persze csak kerülgettem a lényeget, ami egy ilyen partijátéknál nem más, mint a minijátékok áradata. Összesen hetvennél is több apró kis játékban próbálhatunk szerencsét, és ezek olyan szórakoztatóak, olyan addiktívak, hogy megmentik az egész programot. Persze nem mindegyik élvezetes, de mindhárom nagy kupacban (mindenki-mindenki ellen; ketten-kettő ellen; hárman egy ellen) vannak örökérvényű darabok. Ott van például a Pushy Pinguins, ahol kisebb-nagyobb pingvinek áradatában kell elkerülnünk a vízbe pottyanást. Vagy a Leaf Leap, ahol egy égig – sőt, űrig! – érő paszuly levelein kell egyre feljebb ugrándozni (lehet próbálkozni a 153-as rekordom megdöntésével). Vagy ott van a Flatiator, amelyben az egyik karakter egy óriási golyón egyensúlyozva próbálja kilapítani a menekülő három figurát.

Persze itt is sorolhatnám napestig a játékokat, de hát arra nincs hely: a hetven játékból legalább húsz olyan van, amelyet bármikor szívesen játszom, és alig néhány, amit ki nem állhatok – azt hiszem ez olyan eredmény, amire minden hasonló stílusú program készítője büszke lenne.

Mint mondtam, a minijátékok elképesztő minősége menti meg a Mario Party 5-öt. Az alapjáték nem változott túl sokat (bár az új pályák egész jók, és mivel kisebbek, mint a régiek, ezért sokkal több csillagot lehet összeszedni rajtuk), a kapszulák csak akkor számítanak, ha tényleg lerakosgatjuk őket, a Story módot pedig csak azért érdemes lejátszani, hogy megnyissuk a rejtett pályákat, illetve az egyetlen csak itt megnyitható minijátékot. Őszintén szólva az volt az általános, hogy inkább az egyes minijátékokkal szórakoztunk, azokkal játszottunk órákon át, nem pedig a táblás résszel. Úgy viszont nagyon jól szórakoztunk, mindenki visított és üvöltözött; egyszóval megvolt a szokásos partihangulat. Ráadásként a minijátékok legtöbbje elég egyszerű ahhoz, hogy a játékokat egyáltalán nem kedvelők, kontrollert még sosem érintők is kipróbálhassák és jól szórakozzanak vele (saját tapasztalat!).

Talán az a legnehezebb kérdés, hogy tudom-e tiszta szívből ajánlani. A válasz attól függ, hogy kinek. Fontos kritérium például, hogy a játék igazi ereje csak négy játékosnál mutatkozik be; ugyan ketten is lehet élvezeteseket játszogatni, de azért a négy kontrollerrel igazi a móka. Egy másik szempont, hogy megvan-e a Mario Party 4 – mert ha igen, csak akkor érdemes megvenni az ötödik részt, ha tényleg imádtuk azt, ha sokszor elővettük, hogy csapjunk egy-egy bulit. Bevallom, én ilyen vagyok, és nem is kellett csalódnom az ötödik részben. Mert kit érdekel az N64-szintű látvány és a már öt éve is hallott, kvarcórán feljátszott dallamok, ha egyetlen minijátékkal is órákat lehet játszani?!

Grath

MARTIN BELESZÓL!

Láttam már felnőtt embereket is, akik élvezték azt a játékot – én nem tartozom közéjük. Nem hiszem, hogy túl gyakran jön össze négy ember egy Gamecube elé. Talán egy óvodában...? Igen, óvodáknak-iskoláknak, napköziknek találták ki a MP5-öt!

MARIO PARTY 5

NINTENDO

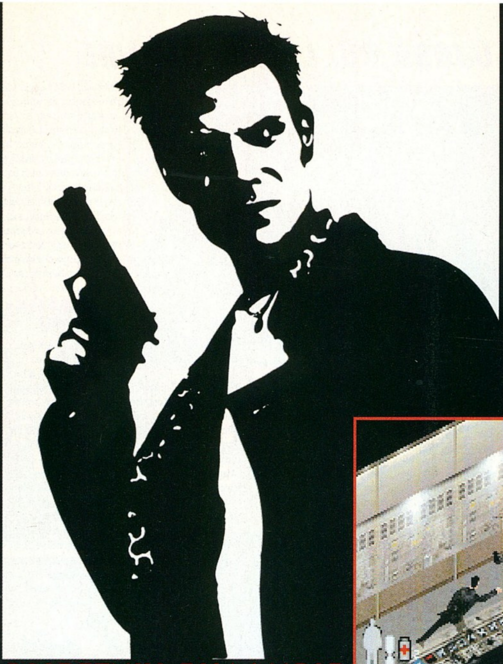
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
5 blokk

✔ nagyszerű új minijátékok
× tulajdonképpen nagy változások nincsenek benne

7.5 pont



CSIPETNYI FILM NOIR
MAX PAYNE

Nagyon kedveltem a *Max Payne* című játékot anno, ami PC-re és PS2-re 2001 közepén (a PS2 verzióról teszt is megjelent a 2002. januári Konzolban), X-re pedig 2001 végén jelent meg, továbbá, ha minden igaz létezik vagy készül egy Mac átirat is belőle. Ez volt az a játék, ami talán a leghosszabb ideig vezette a várólistámat, köszönhetően az extrém hosszú fejlesztési idejének, igaz a finn Remedy Entertainment rögtön az első játéka, a *Death Rally* 1996-os befejezése után (sőt talán már kicsit korábban is) nekiállt a *Max Payne* fejlesztésének, de ezek szerint az legalább öt évig eltartott. A játékra eredetileg azért figyeltem fel, és azért is firkantottam fel a fent említett várólistára, mert demoscenerként nagyobb figyelemmel kísérem más demosok fejlesztéseit, a Remedy pedig alapjában véve nem másból alakult, mint a legendás, sokak által legtöbbre tartott democsapatból, a Future Crew-ból. Szerencsére a végeredményben nem kellett csalódnom, a *Max Payne* a *Death Rally*-hoz hasonlóan óriási dobás volt, minden részletében tökéletes, sok tekintetben egyedi, nagyon látványos és kiválóan játszható. Az anyag alapjában véve egy egyszerűbb, *Tomb Raider* szerűen külső nézetes akciójáték volt, ami eszméletlen film noiros (bár modern időkben játszódó) hangulattal és sztorival rendelkezett. Vágásban és rendezésben pedig talán minden más játékot maga mögé utasított, annak ellenére is, hogy számos jelenetről ordított, hogy honnan lett másolva: a legnagyobb inspiráció a *Mátrix* és az *Ál/Arc* volt, meg még néhány további John Woo film. A kiváló játék folytatása 2003 végén futott be PC-re, PS2-re és X-re *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* cím alatt, és szintén év végén érkezett egy természetesen 2D-s motorral hajtott GBA-s *Max Payne* is, ami gyakorlatilag – ahogy azt a cím is sugallja – az eredeti első rész nagyon hűséges 2D-s adaptációja volt, annyira megegyezik az eredetivel, amennyire az csak technológiailag lehetséges.

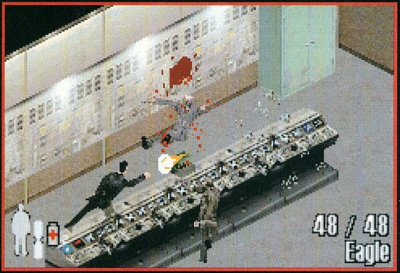
A sztori tehát változatlan az első játékhoz képest, és ami meglepő, hogy a játék indítása után szinte pont ugyanúgy ismerkedhetünk meg a háttértörténettel itt is, képregény-kockákból állnak össze a jelenetek, teljes élőhanggal pedig maga Max meséli el az eseményeket, később az átvezető részeket dettó. Ezekből megtudhatjuk, hogy a cirka harmincas éveit taposó Max, egy volt New York-i beépített nyomozó egy napon elhatározta, hogy leszerel az állományból, és békésebb, biztonságosabb életet kezd élni, hiszen megszületett a kislánya, akinek jövőjére is gondolnia kell, ezért még a dohányzást és a kártyázást is abbahagyta. Munkáját hátrahagyva hazament a kertvárosba ifjú ügyvéd feleségéhez és gyermekéhez, otthon azonban szeretteit vérbe fagyva találta. Bár látszólag kósza, Valkyr nevű kábítószeren élő drogosok követték el a vérengzést, néhány jel utalt arra is, hogy több volt a háttérben. A teljesen kiégett és családja elvesztésébe bizonyos mértékig talán bele is őrült Max a történtek után visszatért az állományba, és a munkájába temetkezett, három évvel később azonban ismét előkerült a Valkyr ügy, és Maxnek lehetősége nyílt rá, hogy beépüljön a szert terjesztő maffiába, ez által elinduljon a családja lemészárlására parancsot adó gonosztevők nyomába.



Az első pálya is nagyjából azonos az eredeti játék első pályájával (pontosabban ott az introban is játszhattunk már), egy metróállomáson kapjuk meg a maffiába beépült Max irányítását, ahol egy rendőrségi összekötővel kellene találkoznunk. Max már útközben is érzi, hogy nincsenek rendjén a dolgok, és tényleg, az állomáson hamar lebukunk, és az összekötőnk irháját sem tudjuk megmenteni, pár lépés után tehát már a pisztolygolyók kapják meg a főszerepet, egészen a játék végéig. A szemünk láttára meggyilkolt összekötőnk halálát a mi nyakunkba varrja a rendőrség, hiszen nem ez lenne az első eset, hogy egy beépített nyomozó átáll a másik oldalra, ettől kezdve tehát mind a maffia, mind a rendőrség elől menekülnünk kell. Innen gyakorlatilag egy az egyben kell végigjátszanunk az eredeti *Max Payne*-t ugyanazokkal az átvezetőkkel, ugyanazzal a sztorival, azonos csavarokkal, sőt a helyszínek mellett a szituációk is szinte hiánytalanul visszaköszönnek, legalábbis amennyire vissza tudok emlékezni a három évvel ezelőtti játékélményeimre. Szinte az egész játék alatt déjá vu érzésem volt, ezt persze nem negatívumként közlöm, pusztán csak tényként. Újra átéltem a metróállomáson történteket, a gyáva kisvezér üldözését a havas tetőkön, Mona árulását, a nagy verést az alagsorban, a gázpalackos jeleneteket, a szövetségkötést az orosz maffiával, a sok kódkártyázást és tűzfészek kerülgetést a laborban, a találkozót a titkos összeesküvőkkel és az utolsó toronyházban történteket a liftekkel és a helikopterrel. Igaz emlékszem pár olyan jelenetre is, ami nem került be a GBA átiratba, ilyenek az otthoni jelenetek (például az intro), a kábítószer túladagolás következtében átélt rémálmok, a havas utca (most csak nagyon kicsit látunk belőle), a magasvasút, az alagsori garázs, a konténertelep (bujkálással és mesterlövész párbajjal) és még néhány hasonló. Valószínűleg ezeket már nehezebb lett volna a gépre adaptálni, és/vagy nem maradt már ennyi pályának (pontosan 12 pálya van a játékban) hely az amúgy emberesen megtöltött 128 megabites kártyán.



Ahogy az a képekből is látható, a játék 2D-s izometrikus motorral fut, ami szerintem igazán passzol hozzá, általa szinte teljesen átélhetjük ugyanazt, mint az eredeti 3D-s változatokban. Természetesen ezúttal se számítson senki kemény logikai feladatokra (a legkeményebb talán az, amikor bele kell lőnünk egy gázpalackba, ami rakétaként bedönt számunkra egy ajtót) vagy embert próbáló ügyességi akadályokra (ez pedig cirka tíz szakadék átugrásában merül ki), a játékban nem kell mást csinálnunk, csak előre haladnunk és egy nagyobb hadseregnyi ellenfelet likvidálnunk. Ez a viszonylagos egyszerűség ugyanakkor nem válik a játék kárára, hiszen a primitívebb lövöldözős játékoknak is van létalapjuk, és bár annak ellenére, hogy kivitelezhető mozdulatokban sem bővelkedik az anyag (mátrixos bullet time és az alatt bevethető John Woo-s, vetődésből dupla fegyverrel történő lövöldözés azért van), azért az apróbb részletek, lehetőségek és speciális effektek terén nagyon gazdag a játék. Minden szekrényt kinyithatunk és kifoszthatunk, rengeteg a szétlőhető láda és egyéb, de szétlyuggathatjuk a falakat, szétlőhetjük az ablakokat, a bútorokat és a tükröket, lehúzhatjuk a WC-ket, lelövöldözhetjük az üvegeket a bárpultokról, és a sor még hosszan folytatható, ráadásul a legtöbb dolog látványos részecske rutinnal robban szét, sőt a víz is fodrozódik utánunk. A leglátványosabb azonban az ellenfelek halála, egy-egy masszívabb sortűz hatására ezerfelé fröcsög a vérük, felkenődik a falra is, és tócsát is alkot a hullájuk alatt, ez nekem nagyon bejött, sok nagy 3D-s játék ma sincs ezeken a területeken ennyire kidolgozva. Nagyon gazdag a fegyverarzenálunk is, ez is dicséretet érdemel, harcolhatunk ütőfegyverekkel, például vascsővel és baseballütővel, lövöldözhetünk M9-es és Eagle pisztollyal, Pump Action, Jackhammer és egyszerűen csak „lefűrészelt csövű" néven emlegetett ismétlőkarabéllyal, Ingram és M4-es automata géppisztollyal és M74-es gránátvetővel (néhányból egyszerre kettőt is magunkkal vihetünk John Woo stílusban), sőt még Molotov koktélt és kézigránátot is hajigálhatunk.



Összességében nekem nagyon bejött a játék, méltó elődeihez, és valóban a lehetőségekhez képest a legjobban lett átírva, legalábbis ami a programozást, játékmenetet, pályatervezést és hasonlókat illeti. Ugyanakkor az anyag zenéjével és grafikájával nem voltam túlságosan elégedett, a zene jó, hangulatos, de nagyon rövid és a végtelenségig van ismételve, tehát túl kevés, a grafika is egész jól megállja a helyét, vannak élethű falkészletek, részletesebben kidolgozott tereptárgyak, meg minden, de valahogy mégis messze van minőségben az olyan – természetesen más stílusú – játékok szintén izometrikus grafikájától, mint például a *Final Fantasy Tactics Advance*. Én tehát személy szerint művészi szempontok alapján csak átlagosnak tartom a játékot (nem rossznak, de nem is kiemelkedőnek), ez azonban ne vegye el senki kedvét sem, ettől függetlenül is nagyon jól szórakoztam az anyaggal, és bizonyára sokan mások is így fognak.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

A játék beható tanulmányozása után olyan érzésem volt, hogy a készítők itt egy kicsit brillírozni akartak, villogtatni, vagizni, hogy ezt is meg tudják csinálni. Sokszor elmondtam már ebben a kis rublikában, GBA játékok kapcsán, hogy vannak olyan témák, amiket szerintem nem kéne a kis hordozható masinán erőltetni. Nem azt akarom mondani, hogy ez nem egy jó game – hetet talán én is adnék rá –, de inkább csak olyanoknak ajánlom, akiknek a MP semmilyen más platformon nincs meg. Nem „hordozható" verzióba való, na – ezt akarom mondani.

MAX PAYNE

TAKE-TWO INTERACTIVE / ROCKSTAR GAMES

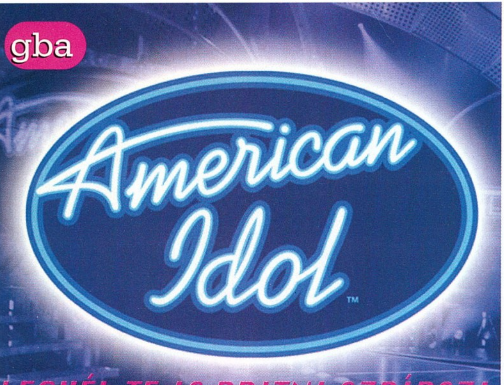
MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ frankó és nagyon jó noir hangulatú akciójáték, kiváló átirat
× grafikailag és zeneileg még sokkal többet ki lehetett volna hozni a témából

9 pont



LEGYÉL TE IS BRITNI SZPÍRSZ!

The Official Video Game



Nagy hagyománya van nálunk a tehetségkutató tévéműsoroknak, emlékezzünk csak a *Ki mit tud?*-ra, ahol a most 50 és 60 közötti sztárjaink zöme befutott. Hosszú szünet után a közelmúltban újra beindultak az ilyen adások nálunk, közvetlenül az után, hogy Angliában és Németországban újra felfedezték az ilyen jellegű műsorokat, ennek gyümölcse volt az *Üstökös* és a *Megasztár* is. Amerikában is fut mostanság egy ilyen állítólag eléggé népszerű show, ami az *American Idol* címet kapta, ennek többek között az is az egyik érdekessége, hogy a három műsorvezető egyike az egykor szebb napokat megélt és a szerző által is nagyon kedvelt Paula Abdul. Még olvasni is szörnyű, hogy az egykori nehézbombázó, a többszörös Emmy, Grammy és MTV díjas, Hollywood Boulevardon csillagot is birtokló kiváló popénekesnő, táncosnő, sztárkoreográfus és dalszerző 42 éves korára így lecsúszott, gagyi műsorvezető lett. De kanyarodjunk inkább vissza a tévéműsorához, a jelek szerint az *American Idol*ban elég nagy pénz van, ugyanis a show-t eladták már más országokba, többek között Németországba is, és készült belőle PC-s, PS2-es és GBA-s játék is. Ez egyébként helytől függően más-más címet kapott, van ahol *Pop Idol*, van ahol *World Idol*, van ahol *SuperStar* és van ahol *Deutschland sucht den Superstar* címen ismerik a show-t és a játékot, ez utóbbi természetesen a német cím.

Örömmel vettem kézbe a gáma GBA változatát, hiszen eléggé csipázom a ritmikus játékokat (*Vib-Ribbon* rulez), legfőképp azért, mert gyakran előfordul velem, hogy csak pár perces játékra van időm, ilyen esetekben pedig nincs jobb egy táncos játéknál vagy egy flippernél. Amikor beüzemeltem a kártyát, rendesen ki is akadt az állam az alkalmazott technológiától (mint minden programozónak, nekem is a 3D engine-ek a gyengéim, no meg Briana Banks, hehe), ugyanis ebben csutkára 3D-s figurák táncikálnak, és bár a motor talán nem kezel annyi poligont, mint például a *Need For Speed Underground*ban alkalmazott, azért elég erős, hiszen az emberi figurák összetettek, és ezek eléggé aprólékosak is. Maga a játékmenet egyébként szinte teljesen olyan, mint a *Britney's Dance Beat*ben, egy kör peremén jelennek meg az ikonok, ezek felett jár körbe egy keret, és természetesen mindig a keret alatt levő ikonnak megfelelő gombot kell megnyomnunk az alkalmas időpontban. Érdekesség, hogy néha (a zöld sávoknál, ekkor tart ki az énekes) hosszan lenyomva is kell tartanunk a gombot, erre elég későn jöttem rá, addig átkoztam is a játékot, hogy tökéletes gombnyomogatásra mindig büntetett (büntetéskor a keret vörös smiley-kat kezd el húzni maga után, és jó időre letiltja az inputot). A 3D engine mellett egy másik technológiai bravúrt is tartalmaz az anyag, ami szintén rendesen meglepett. A zenék mind egy az egyben hosszú digitalizált számok, ráadásul elég sok van belőlük, 20 darab, és mindegyik kiváló diszkósláger a régmúltból vagy a közelmúltból, ilyen többek között például a *Twist and Shout*, a *Like a Virgin*, az *I Wanna Dance With Somebody*, a *Genie In A Bottle* és a *Spinning Around* (Paula Abdul szerzeménye) is. Üröm az örömben, hogy ezeket nem az eredeti előadók énekelték fel, hanem valószínűleg a show-ban versengő képzetlen és határozottan gyenge amatőrök, és poén, hogy amikor hibázunk, az ének elkezd torzulni, még hamisabbá válik, hiszen ugye a játék alapsztorija szerint amatőr énekesként próbálunk szerencsét.

Összességében tehát az *American Idol* GBA verziója egész kellemes, igaz a gyenge énekesek jelentősen lerontják az összhatást, de aki a játékstílust kedveli, ennél jobb ritmikus játékot jelenleg nem talál a gépen.

Credo



AMERICAN IDOL

CODEMASTERS

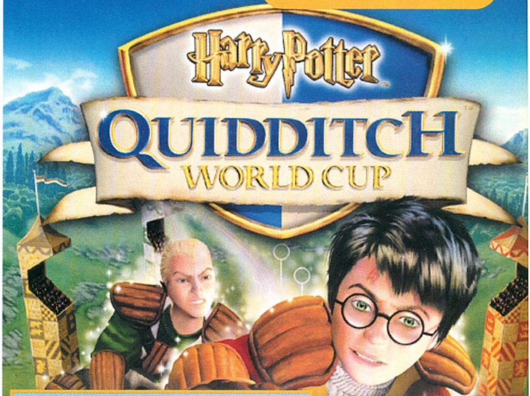
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ ritmikus játék gba-hoz viszonyítva nagyon erős technológiával
× énekesek alapban, torzítás nélkül is borzasztóan gyengék

7 pont





Bevallom őszintén, nem vagyok egy nagy Harry Potter rajongó, bár azt elismerem, hogy a téma rendesen össze van rakva (még ha innen-onnan is szedte össze J. K. Rowling az alkotóelemeket), ugyanakkor engem valahogy nem varázsolt el az az egy film, amit nemrég végiguntam, így a könyveknek és a folytatásoknak ennyi esélyt sem fogok adni. A HP jelenséghez fűződő enyhe ellenszenvemnek inkább csak személyes ízlésficam lehet az oka, no meg az, hogy a téma körüli felhajtás messze túllépte az egészségesnek és még nem gyomorforgatónak mondható szintet. Ez a felhajtás éppen karácsony táján szokott kicsúcsosodni, hiszen ilyenkor minden gyerek kap ajándékot, ezért ekkor a HP birodalom arra törekszik, hogy bármit kap is a gyermek, azon HP logó legyen. Idén karácsonykor pár év után először egy kicsit alábbhagyott a HP felhajtás, hiszen most nem mutattak be új mozifilmet vagy könyvet (az ötödik könyv nyugaton már jóval régebben megjelent), de azért pár videojáték most is piacra került a témában. Ilyen volt a PC-re évekkel ezelőtt megjelent *Harry Potter and the Philosophers's Stone* PS2, X és GC portja, továbbá az új, PC-re, PS2-re, X-re, GC-re és GBA-ra egyaránt megjelent *Harry Potter: Quidditch World Cup* is.

Ez utóbbit fogjuk most megvizsgálni tüzetesebben is, de először lássuk a Kviddics sport szabályait, már amennyire sikerült kivennem a játékból és a filmből. Adva van csapatonként 7 seprűnyélen lovagoló varázsló vagy boszorka különféle posztokon: 3 üldöző, 2 ütő, 1 védő és 1 kereső, ezeken kívül van 3 magasban levő karika mindkét térfél szélén, ezek a rögbire emlékeztető kapuk, továbbá van még 3 labda is. A játékosoknak a fő labdát (Quaffle névre hallgat, ha jól emlékszem Kvaffként magyarosították) 10 pontért át kell juttatniuk szemből az ellenfél valamelyik karikáján, ehhez a cselezést (nyilván a labda egymás kezéből kitépdesése komoly brutalitáshoz is vezetne, ha nem meséről lenne szó), a passzolást és a támadók előli kitérést is alkalmazhatják, az ellenfél játékosainak és védőinek pedig ezt kell megakadályozniuk. A második labda (ez a Bludger, nem emlékszem a filmben hogyan fordították, de a Bunkósbot szóhoz áll közel) amolyan iskolai kidobóként funkcionál, az ütőjátékosok ezekkel próbálják kidobni az üldözőket, az ellenfél ütőjátékosai pedig baseballütővel próbálják elütni ezeket a labdákat, hogy megvédjék a csapattársaikat. Végül van egy apró, varázslat által gyorsan össze-vissza mozgatott labda is, a Golden Snidget, azaz az Arany Cikesz. Ez akkor jön elő, ha megfelelő mennyiségű passzolás történt a játékban, ezt a két ellenséges keresőnek kell elkapnia, aki elkapja, annak a csapata 150 ponttal gazdagodik (tehát szinte biztosan nyer is, és az egész alapjáték ezáltal értelmét veszti), és az elkapás pillanatában véget is ér a játék.

Ennyiből is látszik, hogy a játék ritka nagy hülyeség, Rowling elég kaotikusan hajigált össze pár ötletet a fociból, kidobóból, jégkorongból, rögbiből és baseballból, de maga a megvalósítás is határozottan gyenge, játszhatatlan. Az alapjáték olyan, mint egy gyengébb focijáték a '80-as évek legeslegelejéről, és a repülést sem érzékelteti egyáltalán, végig egy szinten repülünk, tehát akár a talajon is játszhatnánk. Az extrák pedig még lejjebb húzzák az anyagot, a kidobós rész annyiban merül ki, hogy időnként megjelenik az ellenfél ütőjátékosa a képernyőn, ekkor R-t kell nyomnunk, hogy a mi ütőnk elüsse a támadó labdát, a Cikesz üldözése pedig hasonlóképp rémesen gyenge. Sajnos a játék körítése sem sikerült túl jól (pedig a korábbi HP-k elég igényesek voltak GBC-n és GBA-n is), a grafika csapnivaló, az egyetlen zene pedig bár igazán jól szól, de csak tíz másodpercig tart, emiatt nemcsak értékelhetetlen, de a rövid téma megállás nélküli ismétlődése szabályosan az őrületbe kergeti az embert. Röviden: az anyag nagy ívben elkerülendő, azoknak, akik repkedős labdajátékot szeretnének játszani, ajánlom helyette az 1986-ban C64-re megjelent *Hypaball*t, multiban az egy igazán letehetetlen darab volt.

Credo

EMLÉKEZZ A HYPABALLRA!



HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
link kábel, gamecube link kábel, mentés kártyára

✔ a játék által tovább nő j. k. rowling eszméletlenül vaskos bankszámlája, hehe
× szánalmas próbálkozás a harry potter rajongók megfejésére

1 pont

ZSEBBEN HORDHATÓ KVÁZI VALÓSÁGSHOW



A valóságshow-kat lehet szeretni és utálni – emberesen meg is osztják a közvéleményt –, az viszont vitathatatlan tény, hogy most már végérvényesen és kiirthatatlanul megvetették a lábukat a hazai és külföldi televízióban egyaránt. Sok balhé volt körülöttük, sokan jósolták, hogy hamar ki fognak fulladni, és tény, hogy volt néhány viszonylag gyengébb széria is (a *Big Brother 2* például, de ha jól sejtem Amerika legnépszerűbb valóságshow-ja, a Survivor sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket nálunk, annyira unalmas és személytelen volt, és gyakorlatilag csak egy nonstop tornaórai versenyből állt a botrányosan gyenge rendezésnek és vágásnak köszönhetően). Ugyanakkor az újabbak közül a *Nagy Ő* óriási siker volt, ez is bizonyította, hogy a téma még messze nem merült ki, és biztos vagyok benne, hogy a *Való Világ 3* (ami jelen cikk írása alatt indult meg) is nézettségi rekordokat fog döntögetni, és idővel mindig kitalálnak majd új koncepciókat is az ezért felelős kreatív koponyák, így lesz még rengetegféle valóságshow az elkövetkezendő párszáz év során. Érdekes módon országunkban szinte divattá vált az ilyen jellegű műsorok utálata, szidalmazása. Sokan hozzák azt fel, hogy ezek az adások nem képviselnek semmilyen kulturális értéket (ez tény), hogy annyira sem szórakoztatnak, mint egy brazil szappanopera (ebben is van valami, hiszen nem profik írják a dialógusokat és a cselekményt), sőt a jelenség – mint mostanság minden – elég mélyen belekeveredett a hazai politikai cirkuszba is. Ugyanakkor ne feledkezzünk meg róla, hogy ezek a műsorok stabilan kétmillió körüli, sőt gyakran ezt a határt derekasan meghaladó nézőt is a képernyő elé szögeztek és szögeznek napról-napra, így valami biztosan van bennük, hogy a híres amerikai szólást ferdítsem: „kétmillió magyar nem tévedhet", hehe.

ÉN NÉZEM

Én személyesen is kissé megosztva (no, skizofrén azért nem vagyok) figyelem az ilyen műsorokat, egyrészt a fenti negatívumokat elismerem, és határozott időpocsékolásnak tartom, hogy az ember naponta egy-két órán keresztül teljesen átlagos emberek unatkozását nézze a képernyőn keresztül, ugyanakkor, mint olyan filmes wannabe, akit végtelenül érdekel a mozgókép-ipar belső működése, zseniális ötletnek is tartom őket. Hiszen kis költségvetésből, színészek és írók nélkül, gyakorlatilag csak nagy dokumentumfilmes stáb segítségével készülnek ezek a műsorok, amik ráadásul játékosak és kiszámíthatatlanok is, ugyanakkor mindenki kiélheti rajtuk keresztül mind a voyeur, mind az amatőr szociológus hajlamait is, hiszen kényelmesen, a fotelban hátradőlve vizsgálgathatja így bárki a ketrecbe zárt átlagemberek reakcióit és kapcsolatrendszerét. Ez pedig érdekes, szerintem ebben rejlik a dolog varázsa. Én mondjuk csak félig-meddig néztem őket, a *Farm*, a *Big Brother 1*, a *Big Brother 2*, *Való Világ 1*, a *Nagy Ő* és a *Hárman Párban* szinte teljesen kimaradt nálam, a *Bár* totálisan, mert nem tudtam fogni a csatornát, a *Való Világ 2*-t és a *Survivort* ugyanakkor cirka 35-40 százalékban végignéztem (az utóbbit meg is bántam). Véleményem szerint tehát mértékkel, ha az ember úgy durván követi az eseményeket, egész szórakoztató tud lenni az ilyesmi, persze van, akinél az egészséges arány abba az irányba billen, hogy nonstop nézi, és van, akinél abba, hogy egyáltalán nem nézi az ilyen műsorokat.







TE JÁTSZOD

Hogy mit keres ez a valóságshow-elemzés egy játékmagazinban? Nos létezik egy játéksorozat, ami ezekhez a műsorokhoz nagyon hasonló, és hasonlóan kirobbanó népszerűségnek örvend, véleményem szerint ugyanaz az embertípus is fogékony mindkettőre, a *voyeur*, aki más emberek életét, kapcsolatrendszerét és hibáit előszeretettel *kukkolja* kívülről, hogy az így szerzett tapasztalatokkal vagy bölcsebbé váljon, vagy csak jót röhögjön mások kárán, esetleg szurkoljon a számára szimpatikus, hasonszőrű figuráknak, miután képzeletben kissé azonosult velük. A játéksorozat címe (persze a megszámlálhatatlan mennyiségű folytatás és kiegészítő mind-mind rendelkezik alcímmel): The Sims, azt pedig, hogy Will Wright, a sorozat kreátora milyen jól beletenyerelt a tutiba, amikor lekoppintotta 2000-ben David Crane 1985-ben megjelent Commodore 64-es *Little Computer People*-ját, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a sorozat 2000 óta gyakorlatilag megszakítás nélkül vezeti a PC-s eladási listákat. Sokak örömére és néhányak bánatára (hazánkban is alakult AntiSims Szövetség – üdv Myko Altonak, Kukac7-nek és a többieknek) a *The Sims* a számos PC-s és Mac-es kiegészítő és pár folytatás után elkezdte a konzolokat is bevenni. A játék PS2 verziójáról kerek egy éve meg is jelent egy teszt a Konzol oldalain, most pedig végül kijött egy *Bustin' Out* alcímű *The Sims* epizód GBA-ra is a PS2-es, X-es és GC-s nagytestvéreivel egy időben.

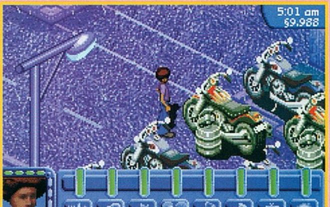
BESZAVAZÁS

Hagyományos elemzés helyett az általam generált figura kalandjait mesélem el alább, attól kezdve, hogy megszerkesztettem őkelmét. Ez a valóságshow jellegű cikkfelépítés ugyanis szerintem jobban passzol a játék szellemiségéhez, ez egyébként egyben – akármilyen meglepő – az én első *The Sims* kalandom is, ugyanis még egy korábbi epizóddal sem játszottam. Én egy SupaFly nevű, afro hajú, feka srácot generáltam; sajnos viszonylag kevés dolgot lőhetünk be a karakterünk külsején, csak a nemét, a hajszínét, a bőre, pólója, nadrágja és cipője színét, továbbá a hajviseletét. Ezeken túl még egy nyolckarakteres nevet adhatunk neki, és néhány karakterpontot is eloszthatunk a figuránk alapvető jellemzői között, például, hogy mennyire legyen rendetlen vagy rendes, mennyire félénk vagy belevaló, mennyire lusta vagy aktív, mennyire komoly vagy játékos és mennyire komisz vagy kedves.

A beállítások után hősöm meg is érkezett SimValley-be a nagybátyjához nyaralni, és meg is kaptam az irányítást egy valódi amerikai parasztfarmon. Beszéltem a szalmakalapos, fehér nagybátyóval (a karaktert szabadon irányíthatjuk az izometrikus, scrollozó világban, és a párbeszédek során is mi válogathatunk a kérdések és válaszok között, mint a hagyományos kalandjátékokban), aki elmagyarázta a játék irányítását, és azt, hogy mik a lényeges céljaink: az, hogy teljesítsük a Starttal elérhető menüben megjelenő feladatokat, és minél több barátra tegyünk szert. Ezt rajta ki is próbáltam, olyan szövegeket nyomtam neki, hogy ő a 11 nagybátyám közül a kedvencem, továbbá odaadtam neki a tárgylistában található családi fényképalbumot is, de a paradicsomról és fejőgépről folytatott csevegés, meg minden hasonló is növelte a barátság szintet. A beszélgetés végére SupaFly már megéhezett, ezt a feje felett megjelent kaja ikonnal adta tudtomra, sőt kapott pár új feladatot is a bácsitól (az első két feladatom az volt, hogy a nagybácsi barátság szintjét legalább 30-asra toljam fel, továbbá adjam át neki az ajándékot). Mellesleg a feladataink és barátság szintjeink mellett a tárgylistánkat, a pénzünk mennyiségét, továbbá a fix és változó tulajdonságainkat is a Start menüben találjuk. Ételnek rögtön kiszemeltem a két kertben kapirgáló csirkét (vannak még szállldosó pillangók és szaladgáló mókusok is, de csak díszletek), és zsebre is vágtam őket, a kertben talált üveget szintúgy (ezt pénzzé lehet majd tenni), végül bementem a pajtába. A roncs teherautó melletti ajtón bementem hátra, a WC-n elvégeztem a dolgomat, erre az eldugult, mire megjavítottam, majd a WC kagylót megpróbáltam zsebre vágni, ami legnagyobb meglepetésemre sikerült is. A fenti fő feladatok mellett egyébként az is célunk, hogy a képernyő alján látható nyolc ikont mindig minél magasabban, a zöld tartományban tartsuk, ezek ugyanis













hősünk egészségügyi szükségleteit és egyéb elégedettségi szintjeit reprezentálják. A kés és villa az éhséget, a zuhanyrózsa a tisztaságot, az ágy az alvási szintet, a két arc a kellő mennyiségű beszélgetést, a fotel a pihenést, a WC természetesen az ürítési szükséget, a TV a szórakozást, a ház pedig azt reprezentálja, hogy mennyit vagyunk fedél alatt. Értelemszerűen, ha éhesek vagyunk, együnk (kályha és hűtő használat), ha piszkosak, zuhanyozzunk, ha álmosak, aludjunk, ha beszélgetésre vágyunk, beszélgessünk, ha pihenésre, pihenjünk, ha WC-znünk kell, keressünk egy WC-t, ha szórakozni vágyunk, szórakozzunk (erre még a virág bámulása is jó, sok egyébbel egyetemben), ha túl sokat voltunk a szabadban, akkor pedig menjünk fedél alá. Visszatérve a játékhoz, a WC zsebre vágása után felmentem a pajta emeletére, ahol találtam egy falra akasztható telefont, ezen a szolgáltatások menüt választva kihívtam a tűzoltókat, és megpróbáltam a szerelőt és a cselédet is kihívni, bár ez utóbbi kettő nem sikerült, mert nem volt rájuk pénzem. Ezek után elromlott a telefon, megjavítottam, majd a barátokat kezdtem el hívogatni, egyelőre csak kettőt tudtam, egy nyomozót, aki közölte, hogy a parkban van, és a nagybátyót, aki állítása szerint éppen a farmon tartózkodott, következtetés: a telefon leginkább arra jó, hogy segítséget hívjunk, és megtudjuk, hogy hol vannak az általunk keresett barátaink. Zsebre vágtam a telefont is, majd gyorsan bementem a házba, sebtében nassoltam egyet a hűtőből, mert már az ájulás szélén voltam, és ezzel teljesítettem is egy feladatot. Főztem magamnak valamit a kályhán, így tovább töltődött a gyomrom, majd bevettem magam a zuhany alá, végül pedig az ágy segítségével eltettem magam holnapra, ezzel teljesítettem ismét néhány további feladatot.

Reggel frissen ébredtem, átöltöztem a ruhásszekrény használatával (a póló, nadrág és cipő színét cirkulálhatjuk itt is), bekapcsoltam a hi-fit, kiválasztottam egy zenestílust (van több is), megöntöztem és bámultam pár órán át a szobanövényt, majd csináltam egy kör kábelfektetést, kahogy a hátsó udvarba kidobált szemetét hurcoljam át a pajtába, ugyanis az ott talált dolgok lesznek a berendezési tárgyaim. A házon keresztül átmentem a hátsó udvarba, csodáltam egy kicsit és zsebre vágtam a fából faragott kakas szobrot, az ágy és a rozoga heverő szintén a zsebemben kötött ki, továbbá a TV is, amit először meg is szereltem a hűtővel együtt, sajnos azonban a hűtő már nem fért a zsebembe (hogy a mai zsebeket milyen szűkre tervezik, hehe). Az új kincseimmel felmentem a pajta emeletére, és szépen berendeztem az új otthonomat, visszaraktam a falra a telefont, kerestem helyet a WC-nek, az ágynak, a heverőnek, a TV-nek és a dísz kakasnak (viszonylag szabadon rendezgethetjük a tárgyakat), majd elmentem a hűtőért, és azt is elhelyeztem az újdonsült szobámban, a visszaúton pedig még a nagybácsi traktorját is tuningoltam egy kicsit. Mindezek után még beszéltem a nagybácsival, aki következő feladatként a már szorgalomból elvégzett TV, traktor és hűtőszerelést jelölte meg, majd miután kiderült, hogy ezeket már kipipáltam, kaptam még újabb feladatot: füvet kell nyírnom szigorúan hajnali öt és este hét között, ezért egyébként még pénzt is fogok kapni. Ezek után eltettem magam másnapra, mert már igen későre járt.

ÉLET A VILLÁBAN

Újabb nap, újabb dollár, az alapvető szükségletek kielégítése után kimentem az első udvarra, és a kis elkerített rész előtt, ahol a fűnyíró is látható, használtam a táblát, ezzel bekerültem a fűnyírós minijátékba. Ebben egy szintén izometrikus kertben kell száguldoznunk a fűnyíróval, fordulni természetesen csak akkor tudunk, ha gázt adunk, célunk, hogy minél több gazt lenyírjunk a limitált időn belül, és a virágokat és köveket kikerüljük, a kövek ugyanis hátráltatnak minket, a virágok ledarálása pedig pénzlevonással jár, a gazpusztítás viszont gyarapítja a vagyonunkat. Kiadós fűnyírás után némi Simoleonnal (ez itt a fizetési eszköz) lettem gazdagabb, és a nagybácsajozós szövegekkel (például: „kérek egy puszikát" és „ha elnök asszony leszel, lehetek én a First Man-ed?" – természetesen a First Lady státusz után szabadon) nagyon nem leszünk nyerők nála. Nála is könnyen bevágódtam (a trükk: a már bevált mondatokat az unalomig ismételgethetjük, ha ismét feljönnek, így 10-15 mondat után tökéletesen kiismerjük a beszélgetőpartnerünk mesterséges intelligenciáját), a barátság szint után pedig lassan átléptem a szerelem szintet is, ekkor szívek kezdtek el a háttérben kavarogni, és ekkor már csókolózni is tudtam vele. Mellesleg Nórától kaptam egy rossz helyesírással írt „Szavazz Nórára" kitűzőt is, azzal az instrukcióval, hogy vigyem el a detektívnek. Mivel beesteledett, elraktam magam másnapra, hogy frissen folytathassam a detektív- és csirkevadászatot.

Az utcán egy irányba még nem tudtam haladni, el volt torlaszolva, hát balra lefele indultam (a Selecttel megnyitható menüben megtekinthetjük a várostérképet, továbbá az eddig megismert tárgyak leírását és értékét, a nyolc lehetséges munkát, azaz minijátékot és az ezekben elért eredményünket, sőt még állást is menthetünk). Pár lépés, egy üveg begyűjtése és egy kiadós elázás után belebotlottam a könyvtáros nő kinézetű, szemüveges Claire Clutterbellbe, aki egyből elárulta, hogy költőnő. Őt sem volt nehéz meghódítanom, sokat dicsértem őt és a költészetet, elsütöttem egy rakás költői viccet és néhány költői kijelentést, és pár perc múlva már a tenyeremből evett (igaz néhány esetben csak negatív szöveget választhattam, ami néhány elkerülhetetlen pontlevonást eredményezett), és már a baráti csókot és ölelést is alkalmazhattam, újabb pár perc elteltével pedig totál belém is zúgott. További pár lépés után újabb meghódítandó csaj került elő, Bucki Brock, a tehenészlány, a falu egyetlen olyan Sime – állítása szerint –, aki nyolc másodpercnél tovább fent tud maradni a műbikán – hűhaű! Őt már kicsit nehezebb volt meghódítani, szinte alig jöttek fel pozitív vagy semleges válaszok, de pár perc alatt azért az ő szívét is elnyertem. Az utcán bolyongva több csirkét is találtam, és bár a gyan kell bútort készíteni" szöveg vált be nála furcsamód, de azért végül az ő szívét is elraboltam. A bárban összefutottam még a beszédes nevű bokszolóval, Mad Willy Hurtzyaval és Mel Odius-szal, a hippivel is, velük is összehaverkodtam viszonylag könnyen. Ez után kolbászoltam még egy keveset az utcán, kerestem a csirkéket, és végre megtaláltam Dan D. Mann detektívet is, akivel a feladatom szerint a csirketolvajról kellene értekeznem, így is tettem, és közben összehaverkodtam vele is. Tőle azt is megtudtam, hogy ki rabolhatta el a csirkéket, és átadtam neki a kitűzőt, sajnos, mint kiderült már késve, én pedig kaptam tőle egy körözési plakátot azzal, hogy adjam át a nagybácsinak, amit meg is tettem. Felugrottam a pajtába, ott megtaláltam az utolsó két csirkét, elhelyeztem a sütőt, és meglátogatott Nóra is, akit meghívtam korábban, hogy lakjon velem, és aki némi csevegés után otthonosan főzni is kezdett nálam. Kicsit később lefeküdt aludni, na – gondoltam –, most szkórolni fogok ezerrel, oda is mentem a bigéhez jól, de erre sem vele, sem az ággyal nem tehettem semmit, szép kis élettársi kapcsolat...

KISZAVAZÁS

Tehát nagyjából erről szól a játék, kicsit lassacskán csordogál benne az átlagos vidéki élet, és a teendőink is eléggé szürkék, hétköznapiak egy kalandjátékhoz vagy RPG-hez viszonyítva, ugyanakkor a lehetőségeink nagyon szélesek, és az NPC-k is frankón tesznek-vesznek, összességében tehát a *The Sims: Bustin' Out* egy igazán jó és élvezetes játék. Nem mondom, hogy ettől kezdve megszállott *The Sims* játékos leszek, de az biztos, hogy három-négy napot nagyon frankón elütöttem a játékkal, amit valószínűleg folytatni is fogok. Aki tehát már alapban *The Sims* rajongó, vagy érdeklődik a téma iránt, az nyugodtan próbálja ki ezt az átiratot is, ugyanakkor természetesen az AntiSims Szövetség tagjainak nem ajánlom, hehe.

Credo







jálást és zuhanyzást, ezeket már nem is említem, innen már automatikusan feljavítottam mindig a túlságosan vörösbe váltott csíkokat. Kimentem vissza az udvarra, ahol éppen esett az eső, és ismét szóba elegyedtem a nagybácsival, aki átadta nekem a pajtát, továbbá kiadta feladatként, tyó elő is léptetett második szintű fűnyíróemberré. Ismét kipipáltam egy csokor feladatot, kértem tőle újabbat, és kaptam is: valaki kieresztette a csirkéket, össze kell gyűjtenem mind a nyolcat, és leadnom őket a bácsinak, továbbá ki is kell nyomoznom, hogy ki volt a tettes. Nem gáz, a két nálam levő csirkét egyből leadtam, majd felfedezőútra indultam, most ugyanis már nem álltak szalmabálák a farm kapujánál, elindulhattam ki a városba. Pár lépés után bele is botlottam a játék második emberébe, Nora Zeal-Ottba, egy helyi nagyképű fruskába, aki egyből elújságolta, hogy három éven át volt a faluszépe, most pedig politikai pályára készül, el szeretné nyerni a falu egyik helyettes-kincstárosi posztját a több közül. Ő egyébként határozottan buta, nála a politikai viccekkel és néhány nagyon őrültségnek hangzó témával (például: „kétszer is majdnem belém vágott a villám") vágódhatunk be, ugyanakkor a bolt nyitva tartását lekéstem, a kocsmába még be tudtam menni, ahol zenét váltottam a zenegépben, flippereztem egyet, bámultam a biliárdasztalt, begyűjtöttem egy bent szaladgáló csirkét, és könnyedén összehaverkodtam a helyi motoros banda egy tagjával, Dusty Hoggal, akitől kedvet is kaptam a motorozáshoz (később lehetőségünk lesz rá, meg állattartásra és rengeteg egyéb dologra is).

Sajnos tovább már nem tudtam menni az utcán, a rengeteg motor eltorlaszolta az utat, hazamentem hát aludni, másnap leadtam a nagybácsinak újabb négy csirkét, majd meglátogattam a boltot is, ahol beszélgetni ugyan nem tudtam a fülpiszkáló, dagadt tulajjal, de legalább vásároltam nála egy sütőt, jól. Az utcán újabb leányzóba botlottam csirkevadászat közben, Vera Vexbe, a gót zenész csajba, őt kegyetlenül nehéz volt meghódítani, szinte csak a „meg szeretném tanulni, ho-

MARTIN BELESZÓL!

Fogtam a GBASP-t, ráírtam filccel, RTL KLUB. Kreáltam egy vörös karakterbigét, aszontam' legyen ő Szoszi. Összehoztam a falu teljes férfinépével. Másnap kreáltam egy harsány karaktercsávót, aszontam' legyen ő Paci. Meghajtottam vele az egész falu nőállományát. Harmadnap csináltam egy macsó Pötört, szíjjelvertem vele a falu maradék lakóit, akik nem jöttek össze sem Szoszival, sem Pacival. Utána jött Tercsi, Fercsi, Kata, Klára, valahány név a naptárban... Nem vettem meg hiába ezt a játékot, na! ;)

THE SIMS BUSTIN' OUT

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
gamecube link kábel, mentés kártyára

✔ jól kimunkált valóságshow-szimulátor
× úgy tűnik az ágyjelenetek teljesen hiányoznak belőle :(

9 pont





GÁZPEDÁLT A PADLÓIG!

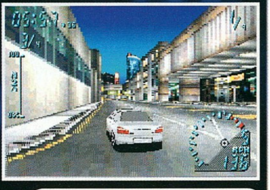
A *Need For Speed Underground* az utóbbi (*Gran Turismo 4* várással teli) hónapok kétségtelenül legsikeresebb autós játéka volt, melynek PC, PS2, X és GC verziója még novemberben jelent meg (teszteltük is természetesen még abban a hónapban, sőt a borítót is a játéknak szenteltük), és melyből most befutott egy nagy testvéreihez hasonlóan teljesen 3D-s GBA átirat is. Ez témában egyébként erősen eltér a sorozat rengeteg korábbi epizódjától (az első rész eredetileg még a megboldogult 3DO-ra jelent meg 1994-ben, de persze évekkel később kijött PC-re, PS1-re és Saturnra is), melyekben klasszikus, csak milliárdosok által megfizethető európai álomautók (Ferrari, Porsche stb.) volánja mögé ülhettünk be, sőt esetenként kergetőzhettünk a rendőrökkel is. Ez az új rész inkább a nem túl tartalmas, de annál hangulatosabb *Halálos Iramban* és *Halálosabb Iramban* című mozifilmek nem hivatalos adaptációjának tekinthető, a többnyire agyontuningolt japán verdákkal (Acura, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru és Toyota, de azért akad nem japán is) vívott illegális utcai autóversenyek világába kalauzol minket. Tehát a verseny mellett egy hangulatot, életérzést is kapunk grátisz, és egy csipetnyi tiltott élvezetet.

A játék GBA verzióját az angol Pocketeers Inc (korábban AGB Games) fejlesztette, akik talán a legtöbbet szerepeltek a sajtóban a 3D motorjukkal. A GBA megjelenésekor még garázscégként flatfillezett engine-t mutogattak, majd ők portolták a *Doom 1-2*-t, és éveken át fejlesztgették tovább a motorjukat, végül már volt félkész *Quake* átiratuk, 3D-s focijuk és egy brutálisan erősnek tűnő *Grand Theft Auto 3* klónjuk is (3D-s emberekkel, autókkal, benépesített világgal, mindennel). Sajnos ezek közül a *Doom*okat leszámítva máig sem került piacra semmi, a jelek szerint azonban a GTA3 klónt megrendelésre átalakították úgy, hogy *Need For Speed Underground* és *Need for Speed: Porsche Unleashed* legyen belőle, az előbbi ugye cikkünk tárgyát képezi, az utóbbi pedig heteken belül szintén megvásárolható lesz.

A játék motorja tehát nagyon erős, teljesen 3D-s, a házak is komplexek (utcákon megy csak a verseny), kiugranak, beugranak, belógnak sikátorokba, átívelnek az út felett és így tovább, az autók szintén magas poligonszámmal vannak modellezve, és szintén mind 3D-sek, beleértve a számos ellenfelet és a civil forgalmat bonyolító járgányokat is. Az utak is textúrázva vannak, a plafon is, már ahol van, például az alagutakban, és természetesen az út össze-vissza kanyarog nem csak síkban, de térben is, vannak emelkedők, buckák, minden. A pályák száma sem csekély, és vannak különféle versenymódok is: gyorsulási verseny, rövidebb verseny, hosszabb verseny és farolós verseny is. Ha karrier módot játszunk, akkor pedig – akárcsak a *Street Rod*ban – szabadon hívogathatjuk ki a többi játékost pénzes versenyekre, a nyereményeinkből nagyon gazdagon tuningolhatjuk a járgányunkat, és így idővel az éjszaka bajnokát is legyőzhetjük, ami magától értetődően a célunk. A tuningolási menü egyébként igazán terebélyes (igaz a legtöbb dolgot nem vehetjük meg kezdetben), a 14 választható kocsi külsejét jelentősen átszabhatjuk, lecserélhetjük az első és hátsó lökhárítót, az oldalszegélyt, a motorháztetőt, a tetőt, a dísztárcsákat, az ablakokat, és átfesthetjük, meg át is matricázhatjuk az autót. A belső tuninggal pedig a menettulajdonságokat javíthatjuk, megkönnyíthetjük a járgányt, lecserélhetjük a motort, a turbót, a nitrót, a váltót, a gumikat, a féket, a benzintankot és a felfüggesztést is, ráadásul minden menüben rengeteg választási lehetőséggel találkozhatunk.

Érdekes még, hogy a játék alatt – ha nem is a legjobb minőségben – végig élő zene szól, főleg a *Halálosabb Iramban* világát idéző hip-hop, meg néhány ordibálós rock, ezek az ismeretlen bandák által előadott gyengébb számok nekem kevésbé jöttek be, de azért ügyes próbálkozásnak tartom a dolgot. A játék tehát technológiailag az egyik legbravúrosabb anyag GBA-n jelenleg, de szerencsére nem csak csillog és villog, hanem tökéletesen játszható is. Nem állítom, hogy ez a legeslegjobb autós játék a platformon, hiszen nehéz lenne a teljesen más jellegű *Crazy Taxi*val és *Stuntman*nel összehasonlítani, de az autós versenyjátékok közül most ez az abszolút csúcs!

Credo



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ jelenleg a legjobb autós versenyjáték a gépen
✕ gyenge menürendszer, nincs visszajátszás

9 pont



„MINDEN DOLOG, AMINEK KEZDETE VAN, VÉGET IS ÉR.”

Végéhez közelít a nagy *Gyűrűk Ura* filmtrilógia, pontosabban a Király Visszatért jelen sorok írásakor már régen látták tőlünk nyugatra (Ausztriában is közel egy hónapja lement), csak itt a „vadkeleten” késik sokat film, ezzel a forgalmazók nyilván azt szeretnék elérni, hogy mindenki letöltse és megnézze a rossz minőségű XviD változatot illegálisan. Törvénytisztelő állampolgárként én továbbra is türelmesen várom a hazai premiert, ami jelenleg még jövő, de mire ezt olvassátok, már múlt lesz – az offline média átka ez az átfutás. Természetesen, mivel olvastam John Ronald Reuel Tolkien nagyszabású regényét, és számos alkalommal láttam az első két filmet, nagy meglepetésekre már nem számítok, persze iszonyatosan nagy mozira igen.

Ez után pedig valószínűleg csillapodni fog a *Gyűrűk Ura* felhajtás is, a játékboltok polcairól eltűnik Frodo Fullánk nevű világító műanyag kardja, a pipaboltokban is csökken a kereslet Aragorn 70 ezer forintos pipájáért, és pár évig talán nem jelenik meg újabb *Gyűrűk Ura* témájú videojáték sem, melyekből az utóbbi két évben nem volt hiány, GBA-ra például korábban három ilyen jelent meg. A *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* a Pocket Studios 2002-es RPG jellegű játéka volt, ami kísértetiesen hasonlított az Interplay 1993-as *Lord of the Rings*-ére, és ami nekem nagyon nem tetszett, mert szörnyen unalmas volt. Szintén nagyon hasonló RPG szerűség volt a most novemberben megjelent, Saffire által fejlesztett *The Hobbit* is (aki nem tudná, ez *A Babó* című regényen alapul, ami a *Gyűrűk Ura* előzménye), a kettő között pedig ott volt a Griptonite Games által fejlesztett, természetesen a második filmen és második köteten alapuló *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Ez egy elég korrekt (sőt gyakorlatilag minden apró részletében pofátlanul lemásolt) *Diablo* klón volt, egyszerűbb mászkálós hack'n'slash, kevéske RPG elemmel fűszerezve (tárgyak, varázslatok, szintek). Mivel mind a témát, mind a *Diablo*-t kedvelem, ez a játék valamennyire bejött nekem is, bár a grafikája határozottan gyenge volt.

Igazság szerint a Griptonite a nemrég megjelent *The Lord of the Rings: The Return of the King* esetében is szinte ugyanazt a portékát árulja, mint kerek egy éve. Itt is ugyanazokkal a karakterekkel (Aragorn, Gandalf, Eowyn, Gimli, Frodo és Legolas) vághatunk neki a minden irányba scrollozó, izometrikus nézetű pályákon játszódó *Diablo* jellegű harcoknak és kalandoknak, itt is megvan az a kevés *Diablo*-hoz hasonló RPG beütés (HP és MP, szintek, skillek, tárgylista, felszerelés satöbbi), és itt is megvannak az oltárok, ahol vásárolhatunk, tápolhatunk meg minden. Apró érdekesség, hogy itt gyakran harcolnak mellettünk a (sérthetetlen) bajtársaink is, ez azt hiszem nem volt meg az előző részben, bár azt nem játszottam végig, így nem tudom biztosan, továbbá az is változás, hogy ezúttal csak rondán konvertált képeket kapunk az átvezető részekben, az előző epizódban voltak időnként mozi betétek is.



Ennél többet sajnos nem is nagyon lehet elmondani a játékról, a játékmenet határozottan unalmas, sekélyes, meg sem közelíti a Diablo-t, csak csépeljük az ellent, amíg el nem érjük a játék végét, ahol megkapjuk az egy-két szokásos átvezető képünket, és kezdhetjük is elölről az egészet. Kicsit növeli az újrajátszhatóságot, hogy minden karakterrel más a sztori és mások a pályák is, így érdemes mindenki szemszögéből végigtolni az anyagot, már ha nem unja el az ember. Azonban nem is a játszhatóság a játék leggyengébb láncszeme, a grafika is elég förtelmes, csak kevés pályán válik tűrhetőbbé, így a lent látható közepes érték is inkább csak nagy jóindulatú felfele kerekítés eredménye. Ettől függetlenül nem akarok elijeszteni senkit sem az anyagtól, annyira nem rossz, csak nem is emelkedik ki az átlagból, aki szeretne játszani pár új Diablo pályát, vagy feltétlenül végig szeretné játszani a harmadik kötet és harmadik film cselekményét, az azért tehet vele egy próbát.

Credo



THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING
ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
link kábel, gamecube link kábel, mentés kártyára

✔ gyűrűk ura
✕ ronda grafika, unalmas játékmenet

5 pont

576 KONZOL KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ

A nyereményeket a következő cégek jóvoltából sorsoljuk ki: SeVeN M Kft, Electronic Arts Magyarország Kft, Ecobit Kft, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft, Sony Hungária Kft, Automex Kft, Stadlbauer Kft.



Vexx kvarcórát nyertek:

Nyári Caba - Orosháza
Juhász Gábor - Gyál
Takács Benedek - Pécs
Duka Tünde - Budapest
Várady Melinda - Budapest
Simkó Béla - Győr
Szement Krisztián - Dunavecse
Gáspár Béla - Sülysáp
Szűcs Gábor - Szarvas
Sándor Róbert - Kisbágyon
Garcsik Ferenc - Nagyfüged
Halasi Sándor - Debrecen
Károlyi Gyula - Kapuvár
Bobák Péter - Gyöngyös
Jancsó István - Mezőkovácsháza
Kiss Tibor - Kecskemét
Kovács Gyula - Budapest
Lovas Krisztina - Budapest
Stuller János - Tokod
Szabó Zoltán - Polgár
Matyasovszki Erzsébet - Budapest
Vágó Balázs - Drávapatkonya
Juhász Tibor - Szekszárd
Papdi Barbara - Budapest
Márton Attila - Veresegyház
Major Sándor - Nyíradony
Németh Csaba - Baja
Sijes Krisztián - Kecskemét
Gyurik Zoltán - Elek
Gyigor Zoltán - Abony
Iványik Zoltán - Szente
Bodó Gábor - Kajászó
Bajczik János - Tatabánya
Csurgó Emőke - Debrecen
László Attila - Budapest
Turi Zsolt - Dunaharaszti
Élő Zoltán - Kisláng
Herold István - Szombathely
Szabó Ferenc - Kaposvár
Juhász Nagy Péter - Székkutas
Gyenge Csaba - Seregélyes
Törzsök István - Mezősas



"játékos" polót nyertek:

Főző Gábor - Gyöngyös
Mészáros János - Salgótarján
Fodor Andrea - Szeged
Szarvas Ernő - Debrecen



Splinter Cell ajándékcsomagot nyertek:

Vagyon Ferenc - Orosháza
Nagy Péter - Velence



Atari "Staff" polót nyertek:

Makra Ferenc - Gyula
Bartha Péter - Budapest
Varga Edit - Budapest
Márton Attila - Veresegyház
Györkei Mónika - Eger



Electronic Arts-os "túlélő" hátizsákot nyert:

Csizmadia Tamás - Pápa



baseball sapkát nyertek:

Gáspár Richárd - Sülysáp
Takács Benedek - Pécs
Talian Viktória - Győr
Gyigor Zoltán - Abony
Károlyi Gyula - Kapuvár
Garcsik Ferenc - Nagyfüged
Szabó Ferenc - Kaposvár
Kovács Máté - Budapest
Psibeli Gábor - Balassagyarmat
ifj. Papp Ferenc - Hódmezővásárhely
Hattyár Péter - Budapest
Péter Imre - Budapest
Kett Zoltán - Érd



Metal Gear Solid 2 ajándékcsomagot nyertek:

Szij Péter - Badacsonytomaj
Jost Attila - Budapest



Playstation 2-es hivatalos demo DVD-t nyertek:

Némethné Erika - Baja
Jancsó István - Mezőkovácsháza
Tóth János - Gyula
Köpe István - Taksony
Sörös Márk - Dombóvár
Zemankó Anikó - Rém
Sebők István - Nyíregyháza
Zombori Zoltán - Hódmezővásárhely
Ivanyik Tímea - Szente
Fóris István - Debrecen
Halasi Sándor - Debrecen
Bartók Nándorné - Nagyréde
Janik József - Hatvan
Szekeres Szilvia - Szentes
Udvari Gábor - Gyöngyös
Rácz Roland - Hajdúszoboszló
Élő Fanni - Kisláng
Dávid Zsolt - Budapest
Trájker András - Magyarlak
Knolmár Péter - Ráckeresztúr
Juhász Tibor - Szekszárd
Ferencz Csaba - Mónosbél
Gyurik Zoltán - Elek
Szalai László - Rácalmás
Sinkó Béla - Győr
Harsán Zsolt - Békécsaba
Major Sándor - Nyíradony
Nákovics Diána - Ajka
Varga Róbert - Budapest
Nyári Csaba - Orosháza
Szabó Péter - Budapest
Földi Szabolcs - Budapest
Herold István - Szombathely
Szabó István - Bolgár
Szabó Csobán - Tata
Kácsák István - Nyírbogát
Turcsányné Annamária - Miskolc
Zeke István - Veszprém
Szarvas Eszter - Debrecen
Venczel Viktor - Budapest



Playstation 2-es teljes verziós játék DVD-t nyertek:

Jakab István - Hencida
Sulyok Olivér - Ecser
Borszéki Zoltán - Baja
Kern Endre - Paks
Gadavics Tamás - Jákfa
Fűr Adrián - Topolya
Ziegenhain Tamás - Budapest
Vigh József - Kistelek
Ehrlich Richard - Cegléd
Sándor Róbert - Kisbágyon
Návási Tamás - Debrecen
Énekes Gábor - Budapest
Édenhoffer Norbert - Paks
Németh Gergely - Mosonmagyaróvár
Havas István - Mór
Bíró Nórbert - Budapest
Horváth Sándor - Rábaszentmihály
Nagy Róbert - Budapest
Majzik András - Budapest
Horváth István - Dunakiliti
Kovács Gyula - Budapest
Kiss Tibor - Kecskemét
Emődi Ádám - Besenyszög
Vass Sándorné - Nagykanizsa
Józsa György - Budapest
Balogh László - Bocskaikert
Bajzik János - Tatabánya
Kovács László - Előszállás
Kernya Balázs - Baja
Juhász Péter - Gyál
Majer Zoltán - Kisszállás
Lénárt András - Pécs
Fekete Ákos - Győr
Horváth Ágnes - Budapest
Csikos Sándor - Debrecen
Punyi Zsolt - Hatvan
Sosovicza Zsolt - Pilisvörösvár
Dombovári Anita - Maglód
Farkas Gábor - Eger
Csizmadia Arnold - Nagyberény
Nemes Richard - Kunszentmiklós
Ecseri Zoltán - Cegléd
Vágó Imre - Vál
Lengyel Éva - Oradea
Hadobás Cecília - Hódmezővásárhely
Gyebnár László - Békécsaba
Szentpéteri Hajnalka - Tatabánya
Szabó Attila - Akasztó
ifj. Szement András - Dunavecse
Aszt Éva - Pilisvörösvár
Kovács Istvánné - Csanádapáca
Hajdú Zoltán - Debrecen
Farkas László - Nagykanizsa

A NYERTESEKNEK GRATULÁLUNK!

A NYEREMÉNYEKET FEBRUÁR HÓNAPBAN POSTÁZZUK!

2004. január elseje, 23 óra 11 perc. Mentális durabilitásom negatív tartományban mozog, halmazállapotom a plazma állapotjelzővel jellemezhető leginkább. Az elmúlt héten összesen nem szunyáltam „le" az általában két napra jutó mennyiséget. Nem olvasok vagy vezetek bioritmust, de biztos vagyok benne, hogy ma mind a négy mutatóm alulról csapdossa a nullát. És nem, azért sem fogjátok tőlem hallani az unalomig ismételt négy betűt. Utálom ugyanis a tartalom nélküli, rongyosra koptatott üres frázisokat, többek közt azt is, melyet oly lelkesen üvöltözünk minden január elsején. Inkább előveszem a jó öreg levelezőklienst és megnézem milyen 576-os levelet hozott nekem az e-postás.

(Fiaim és Lányiam. Először is BUÉK, másodszor is Éljen Május Elseje! Mielőtt belekezdenétek a Csevegő átnyálazásába, fontosnak tartom megemlíteni, hogy EZ a Radeon nem AZ a Radeon, akit megszoktatok és kedveltek. EZ a Radeon egy fáradt, nyűgös királykisasszony, aki túl sok halászlét evett szenteste, túl sok bejglit evett karácsonykor, és túl sokat vedelt szilveszterkor. Egyszóval EZ a Radeon kivan, min a sezlonrugó. Kész. Annyi. Lefőtt neki a kávé. Leadta a mezt. Mondta is: „Martinkám, ez most egy nyűgös Csevegő lett.". Nincs ezzel baj, egyszer belefér. Majd februárra gatyába rázom. Szal' ne tessék megsértődni, ha néha kicsit nyers a stílusa, vagy egyszerűen csak hülyeségeket beszél. ;) Martin)

Hello Radeon, Martin, Kapás Gábor, Renáta, Liquid, Veres Miki, Böjtös Gábor, Dzson, Csipi M Lee, [Dae], Stiletto, Grath, Credo, Stinger, SiD, Freak, Kou, Balogh Zsolt, az Offset és Játékkártya RT, valamint a Heiling Média Kft. dolgozói, és mindenki, aki eme nemes, innovatív, fantasztikus, frenetikus, zseniális médiatermék, az 576 Konzol létrehozásában, megteremtésében közreműködnek, vagy valaha is közreműködtek! Azt szeretném mondani, hogy KÖSZÖNÖM!

Köszönöm, hogy megadjátok nekem életem értelmét, és olvashatom ezt a hónapról-hónapra tökéletesedő REMEKMŰVET! A legutóbbi, 2003 decemberi Konzol véleményem szerint minden idők legjobb Konzolja! Le a kalappal a munkátok előtt! Csak így tovább! Maradok továbbra is az egyik leghűbb olvasótok: karfiol (Szabó Péter)

Ajjaj. Így kezdeni egy új esztendőt... Petikém. Hogynemondjam. Ez most neked jó? Mert nekünk nem. Szóval király, hogy szereted a magot, király, hogy megveszed minden hónapban, de ha nem haragszol, én nem merném rátenni a férfiasságomat, hogy a fenti sorokat valóban úgy is gondoltad, ahogy leírtad őket. Szó se róla, szeretjük mi az őszinte vállveregetést, a tartalmas szép volt fiúkat, de ez a stílus itt, nálunk nem egy ünnepelt hangvétel. Persze jó, ha így állsz a dolgokhoz, mert hamar lehet belőled évfolyamelső, iskola diákja, aztán szép lassan kitüntetett diplomás, doki, posztdoki, nagydoki, díszdoki, majd osztályvezető, vezérigazgató-helyettes, meg ki tudja micsoda. Ez viszont a Csevegő. Ha valahol, hát itt respektálják az igaz beszédet. Hidd csak el, sokkal többet érünk egy jó kritikával, abból talán tudunk tanulni. Így viszont mész a tisztító- és törlőeszköz skatulyába, ami, ugye nem a kedvenc olvasóink helye. Szeretettel várom a következő leveledet, amiben valóban Téged olvashatunk.

(Na, erről beszélek. Radeon a „jófej"... :) Kösz karfi. Érdekes, de nagyon sokan mondták, hogy idáig ez lett a legjobb Konzol. Nem tudom miért... Mi ugyanúgy raktuk össze ezt is, mint a többit. Benne van néhány jó játék, a szívünk, meg a lelkünk. Ehh, nem volt ez e kissé nyálas? :) Martin)

Csá 576Konzol Team! A konzolháborúhoz szeretnék hozzászólni! Szerintem ez a háború egy nagy baromság! Mindenki azt a platformot választja amire a kedvenc játéka megjelent, vagy csak rajongója a gépet kiadó cégnek. Véleményem szerint mindegyik gép ugyanolyan jó. Itt nem a teljesítményre gondolok, hanem a játékok színvonalára. Minden gépre jönnek ki jó játékok: GC = Resident Evil **(Ez multiplatform. R)** XBOX = Halo **(Mosmá ezis. R)** PS2 = SSX3 **(Ez is. R)** stb. Nem kéne fikázni folyton a másik gépét mert az szerinte rossz! Mindenki játsszon szépen a saját platformján és a másmilyen konzollal rendelkező embert meg hagyja békén! Én egy PS2 büszke tulaja vagyok és engem is folyton ba*****nak az Xbox tulaj ismerőseim, hogy a PS2 egy nagy sz*r! **(Mutasd be nekem őket. R)** Más. Az E3 DVD király lett! Szép munka volt Martin és Bagó Peti, csak így tovább!! **(No végre, hogy valakinek eszébe jut a Bagó ember is. R)** <<g.o.t> Matyi alias Tyutyesz

(Minden háború iszonyatos baromság. Valamelyik nap voltam egy pincében paintballozni. Rendesen elkapott a szívdobogtató para érzés – Úristen, milyen lehet, ha éles fegyver van annál a csávónál, aki a szemben levő lövészárokban lapul, vagy éppen egy romos házban bujkál? Négy körben háromszor lőttek pofán, testre nem is kaptam találatot. Nem húznám sokáig a fronton... :(Martin)

Sziasztok! Most szeretnék konzolt venni és érdeklődnék mi a véleményetek, melyiket lenne célszerű? Én elsősorban autóversenyes és stratégiai játékot szeretnék használni és „kétszemélyest". Láttam a PSOne-nak nagyon kedvező az ára! Erről mi a véleményetek? Még azt szeretném megkérdezni hogy az „ezüst" Ps2-nél mit jelent a „feljavított elektronika". Várom válaszotok! Üdv:Balázs **(A PSOne egy ütős kis gép, első konzolnak pláne jó. Viszont egyre inkább látszik rajta az öregség, ahogy jönnek a nextgen gépeket jobban és jobban kihasználó stuffok. Szerintem inkább egy használt Dreamcastot nézz, az még mai szemmel nézve is ott van, ahol lennie kell. Igaz, ha a klasszikus RTS játékok jönnek be, abból több van PS-re. Az ezüst PS2 az 50004-es szériából való, tehát halkabban működik (mondjuk eddig se üvöltött), olvas DVD+/-R(W) lemezeket, viszont nincs rajta iLink port. De ez csak a régi, 3****-es gépekhez viszonyítva igaz, az új PS2-k közül már a „fekete dobozos" is tudja ezeket. R)**



(Félrebeszél ez a Radeon. Ne vegyél Dreamcastot, főleg első konzolnak ne. Rég halott, kevés játék van rá. A PSOne jó választás, de tudnod kell, hogy már ő is megmurdált. Ha autóversenyből is jó kell, meg stratégiából is, PS2-t vegyél! Martin)

2004. január harmadika, 22 óra 14 perc. Az elmúlt napok sokadik multiplayer eseményén estem túl. Nyomtuk, mint az állatok. Már szinte a fejem fáj tőle, annyit gémeltem a közelmúltban. Nem is írnék Csevegőt, de meglátom a kupac tetején lévő borítékon Monori László nevét. Na, ez nem várhat holnapig.

Sziasztok! Bocsi, ha zavarlak titeket, de egy engem roppantul érdeklő témát szeretnék felvetni (Konzolháború? Melyik a legjobb / legsz*rabb konzol? Kit érdekel?) E havi javasolt témám: HOVÁ LETTEK A TÚRÓSBUKTÁK? A múltkor a boltban „túrós" címszó alatt rámsóztak vagy négy pudingosat. **(Nem a Martin papa állt a pultnál? R)** *(Okoskodjál csak kicsiember, de majd ne lepődj meg, ha bejössz, 'aszt beverek egy bal csapottat... Martin :)* Csókoltatom a kreatív őseit annak, aki kitalálta, hogy pudingot is lehet bele tenni. Már a lekváros is épp elég megpróbáltatás nekem. Na mindegy, legközelebb már óvatosabb voltam, először alaposan letapiztam, megszaglásztam a kiszemeltet: TÚRÓS! Egyből magamhoz is szólítottam még hármat a környékről és elégedett, boldog mosollyal mentem a pénztárhoz fizetni. De szeretném üdvözölni azt a jótét lelket, aki előszeretettel pakolja be a pudingosat a túrósok közé! Hát nem pudingos volt mind a három? **(Ahá, most lebuktál! Szóval te is azon pimasz vásárlók közé tartozol, aki végigtaperolja, szaglássza, kóstolja az összes cuccot a polcon, aztán leveszi azt a kettőt elvitelre, amelyikhez nem nyúlt hozzá. Így terjed a hepatitis. R)** *(...és az ÉRC is így terjed, tudom, láttam a tévében! Martin :)* Eme halasztást nem tűrő, égető probléma megoldásaira javaslataim a következők: 1. A pudingos bukták jól látható megjelölése, majd azonnali deportálása Romániába. 2. Légmentes elzárás, teljes elszigetelés, ún. gettósítás, mely megakadályozza a zavarkeltő pudingosok túrósok közé keveredését. 3. Nagyobb mennyiségű pudingbirtoklást szigorúan büntetni (3-8 év), gyorsreagálású pudingkommandó felállítása, a pudingfogyasztás káros hatásainak széleskörű ismertetése, pudingelvonók létrehozása. 4. Csuklyás Puding (Puding Hood) néven a szegények kizsákmányolása, fiatalkorúak megrontása, fiktív brókercégek létrehozása, ezáltal a puding név lejáratása. 5. Teljes megfutamodás és átállás a kakaós csigákra. Na jó, asszem' mára ennyi elég lesz, ismét sikerült tennünk egy hatalmas lépést a világ jobbá tételéhez. Kívánok mindenkinek egy nagy TÚRÓT! Devil May Túró, aka Monori László. **(Túró, király vagy! Engem ugyan ki fognak nyírni, hogy ilyen offtopic levelekkel pusztítom a helyet, de megéri! Már kezdett remegni a lábam, hogy a 1st gen 576 olvasótábor passzív ellenállást tanúsít irányomban, de most végre megtört a csend. Írj máskor is, én ezen is röhögtem vadakat ;-) R)**

(Hát én durvára nem röhögtem, mert én a lekvárosat szeretem. Egy nagy túrót a Túrósnak! Martin :)

2004. január negyedike. Az utolsó nap a Csevi elkészítésére. Valamikor délelőtt.

Csácsumi kakaós bicigliláncl! Hogy vagytok? Én nagyon jól megvagyok, **(Aszittem megin' a Damned)** olvasgatom a Konzolt, ami kétségkívül szidhatatlan & tele van jó arcokkal. Ahogy megláttam a Jak2-t, rohantam eszeveszetten a bóttba és nyomattam a gépbe. Hihetetlen milyen jól felturbózták! Állati klassz! Valami viszont mégis csípi a csőrömet. Méghozzá az, hogy a bejátszásoknál nincs hang, csak felirat. Mondd, kedves Dzson, miért van ez? Remélem nem a gépem kattant meg! **(Nem, szerintem csak simán összetévesztetted a Jak2 lemezét a populáris Verbatim Datalife című játékkal. R)** *(Nekem azt mondták a bevásárlóközpontban, hogy a TDK és a Philips a két legmenőbb játék DVD-n, mert mindeni azt viszi tízesével :) Martin)* Kérlek írjatok vagyis teszteljetek még ilyen király játékokat. Hála nektek mindig tudom mire érdemes költeni. (Most jól benyaltam magam, mi?) **(Még annál is jobban. R)** Na, jók legyetek, és szobatisztták. Csácsumi vaníliás gumiabroncs! Jak

HÓNAP TÉMÁJA

A konzoltörténelemben nem volt gyík gép, csak béna, fallosz fejlesztők és kiadók. Kapásból a Dreamcastot mondanám, ami a legjobb gép volt hosszú-hosszú ideig, megjelent rá tíz ász játék, aztán eltűnt a süllyesztőben a szerencsétlen öltönyhuszárok miatt, ahogy a Commodore, vagy Atari is. **(Szegény Atarinak még a hulláját is gyalázzák. R)** Ott volt a TSR (az AD&D szerepjáték kiadója). A harmadik legnagyobb amerikai játékkiadó volt, térdig jártak a zöldhasúban, de eltűntek a föld színéről, mert néhány öltönyös marha úgy gondolta, hogy a részvények és az értekezletek fontosabbak, mint azok a játékosok, akik gazdaggá tették őket. Hiszem, hogy a játékosokon nem múlt egyik esetben sem. Tudom, hogy a játékgyártás üzlet, a cégeknek pedig muszáj megélniük. De a kiadók leginkább a dinnyetermesztőkre hasonlítanak, akik nem hagyják még egy napig a szárán a gyümölcsöt (a végén még megérik és édes lesz), csak minél előbb a piacon legyen. Hány cég támogatja az évekig futó monster projecteket? Egy kezemen meg tudnám számolni. Jön a lelkes fejlesztő. „Van nekünk egy játéktervünk. Izgalmas fantasy szerepjáték, lebilincselő történettel, magával ragadó játékmenettel, gyönyörű grafikával." Kiadó: „OK. Csak egy pár apró változtatás kellene. A stílus legyen FPS, a történetet hanyagoljuk, a fiatalok nem szeretnek gondolkozni, ja, és kaptok rá fél évet, mert a részvényesek kezdenek türelmetlenek lenni." Gyűlölöm ezeket a ****okat! Az a szomorú, hogy vannak, akik megveszik ezeket a hulladékokat – no meg, hogy ezek rossz hírét költik magának a konzolnak is. **(Tisztelettel érdeklődnék, mit ennél, ha nem adnának kenyeret a boltban, csak és kizárólag pudingos buktát? Ordítanál, hogy azt a szemét vaníliát kell az arcodba tömni, de szép lassan adaptálódna a szervezeted, a hozzáállásod. Meg lehet mindent etetni mindenkivel, csak türelem kérdése. R)** Az én első konzolom a Sega Master System volt. Böszme, C64-es grafikájú, repedtfazék-hangú szörnyeteg, az irányító egy darab tégla ergonómiájával bírt – és mégis megszámlálhatatlan órát töltöttem el a Sonic és a Contra mellett. Nem tudtam, hogy milyen ócska. Nem is volt az. A GBA-t mindenki szidja a gyenge kijelző miatt – istenkém, mit adtunk volna tizenöt évvel ezelőtt egy ilyen vacakért! **(Ezt igen jól látod. 15 éve király lett volna... R)** Nem a hardveren múlik. SEMMI sem múlik a hardveren. Csak manapság túlságosan el vannak kényeztetve az ifjak. Picsognak, hogy milyen kevés RAM van a PS2-ben, vagy hogy mennyire nem elég semmire az Xbox winchestere, vagy hogy nem lehet egy logikai játékkal egyszerre 32-en nyomulni az interneten. Hogy Ápríli Zolee szavával éljek: „Ez mind bullshit"! Csak az élmény számít. A többi csak füst és hamu. Gobbo **(Jó arc vagy Gobbo. Csak azt nem értem, hogy az ilyen népek miért vannak kisebbségben? R)**

(Miért, miért, te kis Einstein. Mert ha mindenki ilyen lenne, már fel sem tűnne, hogy vannak ilyen emberek is. Kapizsgálod már? :) Martin)

Drága 576 Konzol, mikor megláttam, hogy a következő számban szidni lehet a másik gépét éreztem, hogy írnom kell. Jól kiosztottam volna mindenkit, de utána gondolkoztam és rájöttem valamire... Nekem egy PS2 és GBASP van.(nem erre jöttem rá, ezt már valahogy eddig is sejtettem). Szerintem

normális, hogy mindenki a másikét szidja. Az magától értetődő, hogy nem a sajátját. És azért szidja, mert tudni akarja, hogy az, amit ő szeret az a legjobb és kiáll mellette. Tudni akarja, hogy nem hiába adott ki 70000-et, hogy két nappal utána már ötször jobb gépeket lásson. Én is azért választottam ezeket, mert PS2-SQUARESOFT, a GBA-t pedig a Zeldák végett. Minden gépen vannak jó játékok, és mindenki azért választotta, mert neki azon vannak kedvencei gamei. Persze azt már nem vallja be, hogy gépének számtalan hibája van. (Multitap! Ilyenkor irigylem az X-t, meg GC-t, mert én ebben az évben már a harmadik beszerzését fontolgatom!) **(Harmadik multitap? Ottán' aztat' milyen gyátékkal kívánod használni? R)** Jót tesz az embereknek az utálat meg az irigység, én is nagyokat derülök, mikor egy X-es game alig kap pontot. És mikor látom a remek játékokat PS2-re akkor hízok vagy 10 kilót. De ettől még meg kéne becsülnünk amink van, mert nem sok embernek adatik meg, hogy életében egyszer is konzollal játsszon **(Azért párszázmillióan vagyunk. R)**. Ők utálnak minket féltékenységből, akkor legalább mi ne utáljuk egymást! Két megoldási lehetőség: 1 – nincs gép, nincs harc (Úr Isten! Ezt én mondtam? Ezt gyorsan be kell fejeznem!), 2 – hozzuk létre a PlayCube X-t. (Én kíváncsi lennék rá...) ennyi már elég! Viszlát! Zárom soraim, üdv mindenkinek és jó játékot! Riccs **(A káoszelmélet nagy mesterének okfejtését olvasták. R)**

Hello, Radeon! Ismét írok. A hónap témájára szeretnék reagálni (kérem az X fanokat, hogy ne tépjék ki még a levelemet a Konzolból). Minden X fan megnyugodhat, szerintem legrosszabb gép nincs. Két dolog lehet rossz egy konzolban (ami a géptől független). Az egyik, amit az előző levelemből is gondolhattatok (csak X kommandót ne ide Woodfallba). Ez kérem az, hogy fikázzák a „konkurenciát", szemetek, stb. Amit Gates és Moore mondanak, az felháborító. Elsősorban ezért nem veszek X-et a következő 7 (?) évben. A másik (ugyanaz, mint az első, de mégis más), az, ha a játékostársdalom cs***ekedik. Radeon megkért arra, hogy ne egymást szapuljuk, de most erre térnék ki részletesen. Felteszem a kérdést minden PS fannak (aki nem inge, ugye, pl. Fenyvesi Tamás), főleg GAM, Furious, Baranyai Dani figyeljen: mivel dedósabb a Mario, mint a Crash, Jak vagy a Ratchet? Nézzetek már magatokba! Lefogadom, hogy ha PS3-ra lenne (remélem, nem lesz) Mario, Zelda, vagy épp Pikmin, egyből nyáladzanátok! Felismernétek, hogy a Pikmin mennyire érzelmekben gazdag, a Mario mennyire élvezetes, kidolgozott, és hogy nem csak a mellektől meg nemi szervektől lesz jó egy játék. És elismernétek, hogy Miyamoto tényleg nem a diliházból került az N-hez. Kezdem a sok PS (esetleg X) fan szövegét, csak fordítva: „Dedós a Ratchet, meg sz*r a Vib Ribbon, mert nincs benne sok gépfegyver". Mondtak ilyeneket, hogy „ne figyeljetek rájuk, nem árthatnak nekünk", de be kell látnunk, nem ilyen egyszerű. Pl. valaki azért nem játszik Zeldával, mert a Martin (igen, te!) aszonta' 2K1-ben, hogy GC-re csak dedós stuffok jönnek ki, és 2K2-ben meg azt, hogy GC-re kevés jó játék van. Kapásból (nem a Gabi) mondok 75-öt! És a tudatlan vásárló ezért marad le a Zeldáról. Említettem Vib Ribbont és géppityukat. Hogy honnan szedtem? Emlékeztek még az 576 onlineban, hogy milyen kritikát kapott a Zelda?! Emlékeztek, PS fanok, arra a szavazásra?! 50%-ot nem ért el azok aránya, aki jónak vélte. Kb. 10 % mondott semleges választ (jó, csak nézne ki...) és az összes többi (majd 50%) kikiáltotta sz*rnak! Kb. 40% mondta, hogy sz*r, mert nincs benne szex. Ez volt a lámaság csúcsa. Ja, és minden N fan nevében bocsot kérek, ha szidtuk volna Jaket, Primalt és a többit. Mi nem süllyedünk le erre a szintre! Gondolkozzatok el ezen! A Zelda nem egy szexgém, mint ahogy az FF sem („FF10 sz*r, mert nincs benne szex"). Ja, Martin, ez neked szól: a multiplatform gémeket miért CSAK GC-re nem teszteled, még Leltárban is ritkán (pl. SC2, ahol még a reklámban sem volt GC logo). SC2, ami GC-re jött ki először! És csak arra nem tesztelted! Ha olyan lenne a tesztek aránya, ahogy Árcsi mondta (jó barátunk), vagy legalább 40, 30, 30 %! Hiába kérem az 576-ot, tudom, de KÉRLEK, NE teszteljetek sok N gaget, vagy legyen oldalszámnövelés, amit NE a PS foglaljon el, hanem a Nokia! A GBA-t legalább ne szorítsátok ki! Ha már itt tartunk, GBA-ra miért nem teszteltetek egy csomó játékot? Ne mondjátok, hogy azért nem, mert azok, amiket nem teszteltetek, sz*rok, mert olyan kiváló anyagok is kimaradtak, mint a Sonic Advance, vagy a Super Mario World, a Dragon Ball Z – Legacy of Goku, stb. Ugye, FF Tacticsot és SMB 3-at teszteltek majd, ha még teszteltek GBA-t (ezt azért mondom, mert ahogy jött a PS2, úgy tűnt el az N64 is, pedig 2K1-ben is jelentek meg rá kiváló anyagok (WDC, Paper Mario, Turok 3, 007, Super Smash bros, stb.). Martin, az az N fan is azért hagyott el titeket, amiért nem teszteltetek SEMMIT szinte GC-re (pedig több játék is van rá, mint X-re, tessék csak megnézni az árlistát, vagy az 576 Shopokat)! Martin, változtasd meg a tesztek arányát, ha kérhetem (nem esik meg a szíved Linken:). Ja, és Radeon, neked szól: mondtad, hogy NEM csak a PS-t szeretitek! Ennek ellenére az aktuálisban az áll: „Mindannyiunk jobb sorsra érdemes KEDVENCE". Ironikus. Vagy legyen egy PÁRTATLAN ember a főszeri! (Mit vegyek? PS2-t. Esetleg X-et). Hosszú lett, be is fejezem. Link, az idő hőse, Woodfall Ui.: Nincs kedve valakinek kiállni velem SSBM-ezni? Ui.2: Na jó, ezt a poént már elsütöttem egyszer. Ui. 3: :) **(Huhuhú, Martin, ne nézz hátra, ezek ki fognak nyírni! :D Néhány dologban egyetértünk, de a leveledet inkább a kétségbeesés jellemzi, mintsem a magas igazságtartalom. Tudod, a GC egy fantasztikus kis masina, ha úgy tetszik az én jobb sorsra érdemes kedvencem. DE. Egy olyan cég áll a gép mögött, akik pont úgy viselkednek, mintha fogalmuk sem lenne a videojátékokról. Szerinted ki az a vesztes barom cégvezető, aki belátja, hogy igen kérem, a GC nem úgy sikerült, mint szerettük volna, ezért már a következő generációra koncentrálunk, MIALATT a gép még piacon van. Ki az a vesztes barom cégvezető, aki egy Squaresoft után egy Rare-t is „elenged"? Én elsősorban itt látom a GC viszonylagos háttérbeszorulásának okát: lúzer menedzsment. Valaki kérdezi hogy milyen gépet vegyen? Naná, hogy PS2-t, esetleg Xbox-ot ajánlunk neki. Aki ilyet kérdez, az valószínűleg nem egy meghatározó egyéniség, így pontosan azt javasoljuk neki, amivel a nagy szürke átlag rendelkezik: egy PS2-t. Sok embernek van, rengeteg játék jön rá (más kérdés mennyi a használható), és van egy kialakult használtpiaca. Ennyi az egész. Ha komolyan ráfekszik a videojáték témára, hamar rájön majd mi merre hány méter és ha akar, vált. Más. Te vajh miért osztod az Xbox-ot, ha még érezhetően nem volt szerencséd hozzá? Kegyetlen gép az is és ha te leírod, pont ugyanúgy vagy csőlátású, mint a megrögzött PS-fanok. Tesztelni pedig szinte mindent megtesztelünk és igazán nem vágom milyen indíttatásból gyötörtök azzal, hogy Sony irányban vagyunk elfogultak. Martinnak távolról sem a PS2 a kedvenc gépe, nekem sem, gyanítom hogy a Böjti is hasonlóan vélekedik, Csipi pedig, ugye magáért beszél. Dzson ugyan szerelmes az Emotion Engine-be, de az EGY ember. És nem egy egész újság. Neki pedig elnézzük, elvégre vele az erő, meg a Dzson-kommandó. R)**

(Égnek áll a hajam tőletek, megkeseredett, folyton-folyvást siránkozó GameCube tulajdonosok. /Tisztelet a kivételnek, természetesen./ Sajnállak titeket. Ez a patetikus stílus, ez a világvége hangulat, ez a minden objektivitást nélkülöző, szemellenzős vehemencia, amivel megpróbáljátok kikiabálni a világba, hogy nem a ti kedvencetekkel van a baj, hanem a Világgal, szánalomra méltó. Minél jobban bizonygatjátok az ellenkezőjét, annál jobban szemet szúr a tény, hogy a GC a „fejétől bűzlik". Tényleg. Képtelenek vagytok belátni, hogy a Nintendo cserbenhagyott titeket, hogy nem jó az üzletpolitikája, hogy nem teljesíti a hardcore gamerek elvárásait, kizárólag a saját fejük után mennek ott Japánban. Képtelenek vagytok elfogadni, hogy a GC jelenleg a sor végén kullog. Képtelenek vagytok feldolgozni, a másik két gép sikeresebb, érdekesebb, és legfőképpen ÉLETREVALÓBB. Mindenesetre ezért ne minket hibáztass. Vegyél inkább egy X-et vagy egy PS2-t a GC mellé, hogy egy kicsit a játékokkal is tudj foglalkozni, ne csak az állandó kesergéssel... Martin)

A következő két hónap témája: Takarhat-e komoly játékot egy komolytalan külső? Példákkal, illusztrációkkal, függelékkel fűszerezett 100 oldalas disszertációkat várok mindkét oldalról.

Este 5 óra 11 perc. A billentyűzetem úgy döntött megtréfál. Hogy ez mit takar? Elpusztult az elektronikája és véletlenszerűen visszaugrik egy, vagy több karaktert. Elkezdtem így begépelni egy levelet, de nem bírtam sokáig. A periféria gombjai a szobám három négyzetméteres területén normális eloszlás szerint vannak szétszóródva. De azért jól esett. Most a szeretett Windoze XP kisegítő lehetőségeinek képernyő-billentyűzetét van szerencsém testközelből megismerni. Átmentem a nővéremhez billentyűzetet lejmolni, de ő, mint saját egységem elpusztításának – őt idézve porrá zúzásának – közvetlen fültanúja, ezúttal féltőn szerető gondossággal vetette magát saját keyboardjára és válaszolt határozott nemmel a feltett kérdésre.

Este 6 óra 8 perc. Sprint volt egy új billentyűzetért, rekordokat döngettem, majdnem kivágtak a boltból, de megvan. Nézzük mi minden szépet üzentek a PC-seknek:

Dear 576 Konzol Team! Eme levelem témája: a magyarok „Sudribunkói", avagy PC vs. Konzol. Sajnálattal vettem tudomásul, hogy eme Szent Itván által „Szűz" Mária oltalmába ajánlott kicsiny ország nagyszájú népét két tárborra osztotta ez a két bötű: PC. A PC-sek is két osztályba sorolhatók: 1. Akik megvannak a konzolosokkal (normálisak). **(Király, akkor őket felszabadítjuk a PC-s szolgaságból és konzolos hittérítő missziót indítunk kicsiny köreikben. R)** 2. Akiknek a PC is the one, beszűkült látókörű sudribunkók, kik utálják és állandóan epitheton ornansokkal illetik a konzolosokat. **(Jelöld meg a helyet. Dobjuk a napalmot. Amúgy én melyik osztályban indulok? Van konzol, mindenféle, de PC-n is szoktam játszani? Ezek szerint én „ribancgamer" vagyok? ;-) R)** *(Talált, az vagy, „gamer" nélkül... Martin)* Nekem van PC-m, de konzollal játszom, mert azt arra találták ki! Már egy jó ideje dicstelen véget ért a PC monopóliumhelyzete (hála a nextgen konzoloknak). Sokan jönnek azon egyszerű utálattal, hogy a konzoloknak milyen SZ*R a grafikája, de ők nem veszik észre, hogy olyan szar gépük van, hogy a Warcraft 2 sem fut rajta. Nem jut el csöppnyi agyukig, hogy a PC-nek sokkal több hátránya van. **(No ez érdekes. R)** Adva van egy középkategóriás gép (kb. 100K HUF) **(Már amikor kifizeted. Ha kihoztad a boltból, már csak 70k. R)**. Egy-két év alatt eljár fölöttük az idő, kiöregednek, turbózni kell, ami nem olcsó mulatság. Szemben egy konzollal, amely nem sokkal kerül több piculába **(Ezt hogy érted? Velem most, a két ünnepek előtt fordult elő negyedszer rövidke életem során, hogy vidikártyát indultam venni, de egy újabb konzollal a hónom alatt tértem haza. Még nyalókára is maradt. És az egy vidikártya, nem egy komplett PC! R)** nem kell / lehet tuningolni **(Dehogynem. Szegény eksz-ikszboxom már csak tudja. RIP. R)** minimum 4-5 év alatt futják ki magukat, király a grafika, a legújabb játékok szaggatás nélkül (tisztelet a kivételnek) **(Már épp kezdtem volna hümmögni. Egyébként nem, nem tisztelet, inkább fejberúgás a kivételnek. R)** Ezért vannak a PC-sek a plafonon idegileg, irigykednek. Tehát egy tanács: ne legyetek beszűkülve **(Ha mégis, akkor meg több vazelint. R)** , nem csak a ti gépetek van a világon (ez vonatkozik a „konzolháborúra" is) **(All-in-one észosztás. R)** így az élet rózsásabb lesz, eléritek a nirvanat. PEACE! Cowking (bocimarci@galamb.net) **(Süti. Úgy legyen. R)**

Csá 576 Konzol! Király az újság! Azoknak a seggfej PC-b******k, akik le merték sz*rozni a konzolokat azt üzenem, hogy rohadjanak bele a sz*r PC-be. Ti f*sz PC-b**i g***k! Minden konzol király, legfőképp a PS2! **(Vártam, hogy ez mikor jön elő! R)** De minden konzol király az Atari 2600-tól az Xbox-ig. Ja és király az 576 Konzol E3 DVD! Végül lenne pár üzenetem a PC-s g****nek: ez az üzenet annak a g**i Dankó Rolandnak szól: Csá! Te bolond hülye! A sz*r PC-s újságok csak s*ggtörlésre valók! Ez az üzenet annak a rohadt k****g Damned nevű b****ak szól: a PC-s sz*rok (mármint te meg a többi PC-s) megkezdtétek a konzolosok b******tását! Hogy lehettek ilyen majmok, a PC-re v*****k, ti s*ggarcok. Akasszátok fel magatokat a pincébe PC-s f*szok! Ez az üzenet annak szól, aki azt hiszi magáról, hogy ő Hitman (csak éppenséggel Hitman nem olyan s*ggfej): Szevasz p*cs PC-s g**i! Hogy megy a csóró sorod? Mert nekem nagyon jól, mivel PS2-n játszom és nem kis sz****sz PC-n, mint te! Saját magad féle p*cs vagy. Gyíkarc vagy, vesztes barom! B******ok meg PC-s g***k! Hajrá PS2, Xbox, GC, GBA, PS, meg minden konzol! Na ennyi lenne! Tommy Vercetti **("Imádom ellengéseimet, akik okosak, ám rettegve viszolygok pártfogóimtól, akik buták." Salvador Dali. R)**

Tisztelt 576! Sziasztok. Először is azt szeretném megjegyezni, hogy a konzolokkal és más gépekkel nincs az égvilágon semmi bajom. Ami mégis az írásra késztetett az a többi konzol és PC tulajdonos illetve felhasználó. Megmondom őszintén, nem tudom hogy veszi a bátorságot egyetlen egy PC-s k*csög is, hogy a Konzolnak írjon bármilyen rágalmat is, ráadásul olyan lélegzetvételben, ahogy azt tették. Szeretném megragadni a lehetőséget, hogy mindegyiknek kifejezzem a szimpátiámat. Kedves PC-s szájba lökött kis g***k. Ez az újság nem nektek, hanem a konzolos társadalomnak készült. Ha bármi közlendőtök van azt legyetek szívesek nekünk olvasóknak címezni és ne a tesztelő urakat b*******átok a lefikázó, undorító, mocskos beszólásaitokkal. Ha feljönnétek a netre és ellátogatnátok az 576 birodalmába, akkor közvetlen velünk beszélhetnétek és akkor a reakciót is biztos megkapnátok. Mint említettem ez az újság a miénk és nem tűrhetem hogy ilyen kis b***k belerondítsanak és elk*rják a hangulatomat főleg úgy, hogy a novemberi szám volt az eddigi év legjobb lapja. (Egy kis kitérőt itt tennék. Gratula az 576 isteneinek, meghajolok és elismerésemet fejezem ki amiért ilyen parádés számot sikerült összehozni.) Az írásotok arra utal, hogy még a szőr sem serken a p*******ön és az intelligenciátok valahol a korongecsetével vetekszik. Igazán nem akarom rabolni senki idejét, de remélem levelem eljut a címzetteknek azaz a tízen alatti társaságnak, akik azt hiszik, hogy ha rágyújtanak a suliban a klotyón akkor ők a f*sza csávók és bármit megtehetnek, akár ilyen szennyet is küldhetnek egy újságba. **(Ilyen szennyet? R)** Még két dolgot hagytam ki. Az egyik: egy l*****t mutatni a kritikus bunkóknak **(Pedig ők mozdítják előrébb ezt a társadalmat. R)**, a másik pedig az, hogy kitartást és minden jót kívánjak az 576 Konzol újság teljes bandájának. Szántai Attila **(A karfiol gyerek nem rokonod véletlen? Öcsi, bratyó, elveszett nagybácsi? Hm? R :)**

A beígért segítség játékok beszerzéséhez:

Helló kedves 576 Konzol! Nagyon jó az újság, de most inkább a lényegre térnék. Szóval karácsonyra egy PSOne-t kértem. Tudom, hogy ez már egy halott konzol **(Amíg egy gép akár egyetlen háztartás egyetlen TV-je alatt, egyetlen percre egy évben bekapcsolt állapotban van, addig az nem halott konzol. Az Atari 2600 is él ;) R)**, de sajnos a 60000 Ft-os PS2-re nem telik. Szeretném a segítségeteket kérni, mert kinéztem már magamnak egy csomó klassz játékot, de azok már nem kaphatóak. Tales of Destiny II, Chrono Cross, Breath of fire IV stb. Nem tudnátok segíteni, hogy szerezhetném be ezeket? Vagy ha nektek megvan, esetleg eladnátok? Köszönöm a segítségeteket. Egy Konzol rajongó **(rikku@frestart.hu címen érhető el a hölgy. R)**

2004. január öt. Délelőtt 10 óra 21 perc. Az utolsó simításokat végzem az immáron leadásra kész Csevegőn. Lesem az e-postát mikor anyáz le a Martin „hol a Csevegő" kiáltással. Visszagondolva az elmúlt két hét történéseire, azt kell mondjam, hogy elégedett lehetek. Sok éve először végre volt szabad erőforrásom ahhoz, hogy két hetet legkedvesebb hobbimnak, a gamingnek szenteljek. Szinte minden nap éjszakába nyúlóan nyomtam valamelyik kontrollert és pontosan ötször csináltunk egész napos multiplayer partit néhány helyi arccal. Minden játszott. Xbox, PS2, GC. És mindenki játszott. Király volt, de iszonyatosan. Amint kb. három-négynapos mennyiséget aludtam ebben a két hétben, pont úgy játszottam egy éves mennyiséget ezalatt a rövid idő alatt. Hogy mit akarok ezzel mondani? Hát mindenkinek ezt, ilyen élményekben gazdag 2004-et kívánok. BUÉK? Azt hagyjuk a többieknek. Rad.

Anime

Tenchi Muyo OVA
Színes japán rajzfilmsorozat, 13 rész (1992)

Forgatókönyv: Naoko Hasegawa és Yosuke Kuroda
Rendezte: Hiroki Hayashi and Kenichi Yatagai
Gyártó/forgalmazó: Pioneer





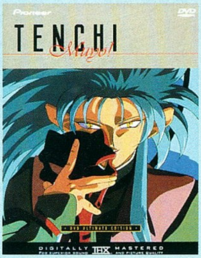
A történet: Kivételesen nem „egészestés rajzfilmet" ajánlunk a Nyájas Olvasó figyelmébe, hanem elkalandozunk egy kicsit a japán Original Video Animation (OVA – kizárólag VHS/DVD-n megjelenő sorozatok) világába. OVA többféle megfontolásból készülhet: van, amikor egy sikeres tévészériát sűrítenek így össze, de az ellenkezője is előfordulhat (a ma tárgyalt Tenchi is ilyen) – előbb az OVA, aztán a tévésorozat.
Tenchi Masaki érdeklődő fiatalember: a nagyapjánál töltött nyár alatt (többek között) a nagypapi szentélyének szomszédságában fekvő gondosan lelakatolt Démonszáj-barlang izgatja a fantáziáját. A legenda szerint oda ugyanis egy ősi, roppant gonosz démon van bezárva jó hétszáz éve – akit annak idején Tenchi ük-ük-ük-üknagyapja győzött le egy mágikus kard segítségével, és ejtett fogságba. Tenchi nem bír magával, elcsórja a kulcsot, bemerészkedik a barlangba, megtalálja a kardot, kihúzza a helyéről (a pengéje nyomban elporlad), és (véletlenül) a „démont" is felébreszti. Hősünk megijed, elmenekül – a démon látszólag nem üldözi. Látszólag, mert az iskolaév első napján (melynek nagy részét Tenchi sikeresen átdurmolja a tetőn) meglátogatja őt az elszabadult „szörnyeteg". A rémség nem más, mint egy igen szemrevaló, de rendkívül dühös leányzó, aki tüzet-villámokat szórva próbál bosszút állni héroszunkon a sok száz éves rabságért. Tenchi sikeresen megmenekül (a titokzatos kard segítségével, melyről a megfelelő pillanatban derül ki, hogy nincs szüksége fémpengére – van neki olyan, csak színtiszta energiából), hazatérve viszont ismételten találkozik az őt zaklató leányzóval (neve is van: Ryoko) – a hölgyemény éppen az ágyában heverészik (Tenchi apjának legnagyobb örömére, aki az ablakon keresztül, videokamerával kívánja rögzíteni fia remélt férfivá avatását :-).
Az események durván felpörögnek: megjelenik Ayeka (és húga, a bájos Sasami) – ők Ryokot üldözik. Ryoko megpróbál meglógni az űrhajójával (!), a dolog nem jön össze. Ayekáék hajójával együtt zuhannak vissza a Földre (Tenchi is a hajón van, apjával, és a komplett Masaki-rezidenciával együtt), és kénytelen-kelletlen megpróbálnak közösen kitalálni valamit – egyetlen reményük a hazajutásra (látszólag) a jelenleg cuki szőrős állatkának kinéző Ryo-Ohki – aki tulajdonképpen egy kölyökkorát élő űrhajó… és ez még csak a történet legeleje, később feltűnik a Galaktikus Rendőrség, újabb gonosz érkezik, a sztori pedig hullámvasút módjára ragadja magával a nézőt az egyik fordulatból a másikba.



A megvalósítás: A Tenchi Muyo hatalmas rajongótáborral rendelkezik – joggal. A sorozatot ugyanis egész egyszerűen nem lehet nem szeretni, mint ahogy kategorizálni sem nagyon. Science fiction – fantasy – vígjáték – akció – dráma hibrid, igazi hullámvasút, tele váratlan fordulatokkal, és fergetegesen jól megírt / megrajzolt / animált karakterekkel. A sorozat abszolút koncepciózus, a történet logikusan és ügyesen van felépítve – a teljes kép csak a legvégén áll össze. A konkrét vizuális megvalósítás jeles: az OVA-k előnye az átlagos sorozatokkal szemben (általában) az, hogy több pénzt és időt szánnak a megvalósításukra, így a kidolgozottságuk is jobb. A Tenchi Muyo olyan széria, mely elé nyugodtan odaültethetjük a barátnőnket, és a nem anime-megszállott barátainkat is – lehet, hogy Tenchi kalandjainak megtekintése után ők is elkezdenek majd érdeklődni a japanimáció iránt… :-)



A DVD: A japán kiadványokon kívül sajnos (tudtunkkal) csak Régió 1-es (USA & Kanada) gyűjteményes kiadás létezik a Tenchi Muyo OVA-ból – de ez legalább angolul is kommunikál. A doboz tartalmazza mind a 13 epizódot, plusz egy Tenchi Muyo Encyclopedia-t (rengeteg tudnivaló a karakterekről, és a többi Tenchi projectről – így a tévészériáról és a filmekről). A hangot újrakeverték, 5.1-es Dolby Digital track (japán/angol) szól a film alatt – opcionálisan választható 2.0-ás hanggal. Korrekt kiadvány, ha van régió-független DVD lejátszód (vagy megelégszel a pécés lejátszással) érdemes beszerezni – mostanság (rendelési lokációtól függően) 105-108 kemény amerikai dollárt kell kicsengetni érte.



Zene

Kenji Yamamoto & Minako Hamano: Metroid Prime & Fusion Original Soundtrack
Scitron Discs, 2003 (41 szám, 78 perc – MP; 37 szám, 54 perc – MF)

Az alkotók: Kenji Yamamoto-t a legtöbben valószínűleg a Super Metroid zeneszerzőjenként ismerik – a japán úr munkássága ennél persze jóval kiterjedtebb. A Metroid-szérián kívül rendszeres közreműködője a Mario Kart sorozatnak is (az összes MK inkarnációban találhatunk által szerzett zenéket, az SNES-es eredetitől kezdve a friss Cubeos Double Dashig bezárólag), dolgozott a Starfox (SNES, 1993) muzsikáján, sőt tavalyelőtt az Electronic Arts-nál segített be a The Lord of the Rings: The Two Towers hanganyagának (tehát: nem a zenéjének!) megalkotásában. Yamamoto-t ennek ellenére a Nintendos munkáival szokás azonosítani – a Metroidok sikeréhez szerény véleményünk szerint nagyban hozzájárult a muzsikája…
Minako Hamano munkássága szintén a Nintendóhoz köthető: Hamano-san a kilencvenes évek elején Game Boy játékokhoz írt remek zenéket (kiragadott példa: The Legend of Zelda: Link's Awakening [1993]), aztán átnyergelt Gameboy Colorra (Pokemon Puzzle Challenge [2000]), később pedig Gameboy Advancera (Mario Kart Super Circuit [2001]). A Metroid Fusion zenéjének megírása mellett tavaly Gamecube-on is letette a névjegyét: ő követte el a Treasure Wario Worldjének muzsikáját.



Az album: Dupla cédé, dupla élvezet – a *Metroid Prime* az egyik legjobb Cube-os játék, a zenéje pedig a legjobb Metroid-zene, amit valaha is készítettek. Yamamoto gyakorlatilag ugyanazt a mutatványt mutatta be a zenével, mint a Retro Studios magával a játékkal: megőrizte az eredeti dallamok egy részét, de mégis új (elképesztő) szintre emelte a Metroid Prime muzsikáját. A fenti tételt már a főcímzene is bizonyítja: a klasszikus Metroid-dallamok köszönnek vissza, felturbózott, kiegészített, istenien futurisztikus formában – ÍGY kell szólnia egy sci-fi témájú akciójáték zenéjének. A játék alatt halható zene élvezhetősége nagyban függ attól, hogy ismerjük e Primeot (értsd: a végigjátszás előtt vagy után hallgatjuk az albumot). Ha már játszottunk vele, hatalmasakat fogunk vigyorogni az ismerős helyszínek/szituációk audiofelidézésén: hunyd le a szemed, és máris ott szaladgálsz újra az omladozó Ősi Chozo Romok között. Ha csak most ismerkedsz a játékkal (illetve elkövetetted az a halálos bűnt, hogy még soha nem játszottál vele :-), a zene kissé kuszának és zavarosnak fog tűnni – különösen igaz ez a boss-küzdelmek döngölős elektronikus hangorkánjára. A Prime-album jó része persze a játék ismerete nélkül is élvezhető: akit nem ringat mágikus, földöntúli hangulatba az Ice Valley női kórusa, annak valószínűleg mér régen megállt a szívverése… :-)
A *Metroid Fusion* más tészta hangulatilag: a futurisztikus alap ugyan itt is megvan, de Hamano zenéje jóval sötétebb, mint a Prime zenei anyaga – a dolog érthető, a Fusion nem vonultat fel annyi nyílt és (viszonylag :-) világos terepet, mint a Cube-os nagytestvér. A zene itt is rendkívül atmoszférikus: az egyszeri játékos néha elgondolkodik azon, hogy miképp tudtak ilyen dallamvilágot kicsikarni a GBA meglehetősen korlátozott zenei eszközeivel. A boss-küzdelmek zenéi itt kevésbé elvontak, az adrenalint viszont pumpálják keményen, az albumot hallgatva (és jó szokásunkhoz híven a kanapén heverészve) néha többször is komoly vágyat éreztünk arra, hogy most azonnal, rakétavetővel a kezünkben, üvöltve rohanjunk neki valami biomechanikus rettenetnek…
A dupla album a *Yahoo AnimeNation* online boltjában (http://store.yahoo.com/animenation/scdc-276-7.html) vásárolható meg, 36 dollár kicsengetése fejében.



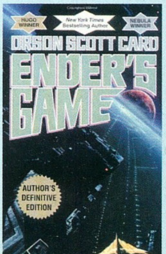
Könyv

Orson Scott Card: Végjáték (Ender's Game)
(eredeti kiadás: Tom Doherty Associates, 1985)



Orson Scott Card Végjátéka a modern science fiction egyik csúcsteljesítménye: az eredeti, angol nyelvű regény 1986-ban mind a Hugo, mind a Nebula-díjat (a műfaj legértékesebb kitüntetéseit) megnyerte. A regény főszereplője, Ender Wiggin hatéves kisfiú, törvényileg szankcionált harmadik gyerekként született a családjába. A jövő Földje már túl van az első, az emberiséget a teljes megsemmisülés szélére sodró támadáson: a hangyok invázióját az utolsó pillanatban, inkább szerencsével, mint katonai túlerővel sikerült csak megfékezni. A Föld kormányzata ezért most kétségbeesetten keresi azt az embert (gyermeket), aki taktikai zseniként képes lesz megállít parancsolni a hangyok következő rohamának. Ender bekerül a kiválasztottak közé: túlságosan labilis és erőszakos bátyja, és az erőszakot elviselni képtelen nővére helyett őt szakítják el a családjától, és küldik az ifjú parancsnokokat nevelő Harci Iskolába.
A Végjáték Ender kiteljesedésének, sikerének és egyben rettenetes kudarcának regénye: a fiú szemszögéből követhetjük végig azt az iszonyatos testi/lelki tortúrát, mellyel a benne lakozó géniuszt próbálják felszínre hozni – a módszerekben nem válogatva. Card remek érzékkel rángat le minket Ender pszichéjének legmélyére, és megmutatja, hogy miképp lehet embernek maradni a legszörnyűbb körülmények között is. Csodálatos, magával ragadó olvasmány, sci-fi rajongóknak, és a fantasztikum iránt kevésbé fogékonyaknak is bátran ajánlható. *Pontosítunk:* a tudományos fantasztikum kedvelőinek KÖTELEZŐ.
A könyv sajnos NAGYON nehezen szerezhető be magyar nyelven (a cikkíró is angolul olvasta): az Ender-saga egyéb kötetei (Holtak Szószólója, Fajirtás) még csak-csak fellehetők egy jobb antikváriumban, de Végjáték kifejezett ritkaság. Aki birtokolja, és valamilyen bizarr oknál fogva hajlandó lenne megválni tőle (emberi léptékű anyagi ellenszolgáltatás fejében :-), dobjon egy mailt az elektronikus postafiókomba (liquid@576.hu).
(Vagy nekem. martin@576.hu Többet adok érte. Martin :)

Liquid



Előrendelési AKCIÓ!*

FINAL FANTASY X-2

15.990,- Ft

Előrendelhető 2004 február 12-ig!



*Ajándék póló csak előrendelés esetén!



MEGJELENÉS 2004 február 13.

Előrendelhető: az 576 boltokban, postai úton a kupon beküldésével*
*(2004 február 10-ig.)
vagy a www.576.hu internetes oldalon.

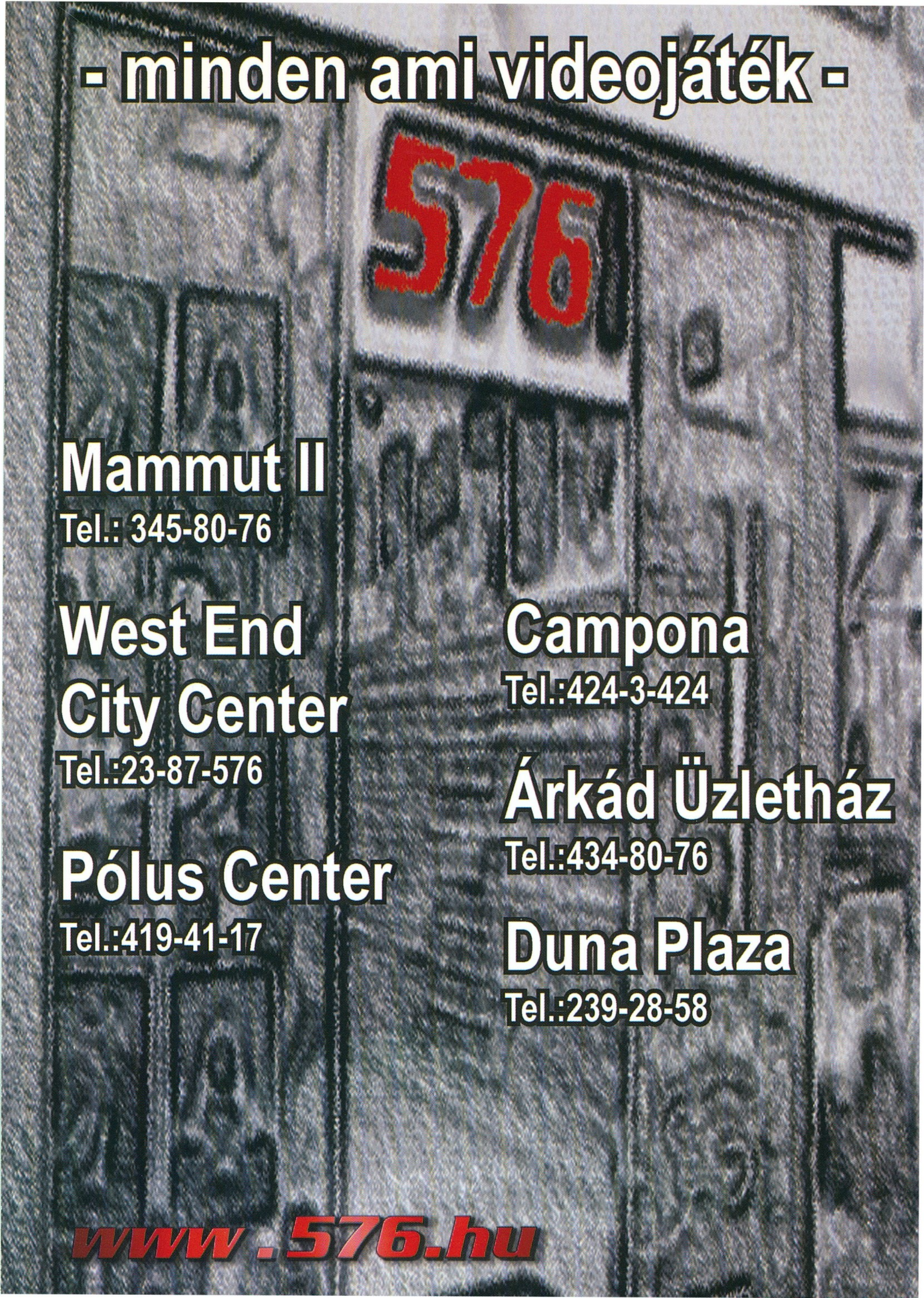
Előrendelőink közül 1 személyt kisorsolunk, aki visszakapja a megrendelt játék árát!

Előrendelhető: 2004 február 12-ig.



15.990,-

Megrendelő
Neve: ....
Posta cím: ....
....
Telefon: ....


- minden ami videojáték -
576
Mammut II
Tel.: 345-80-76
West End
City Center
Tel.:23-87-576
Pólus Center
Tel.:419-41-17
Campona
Tel.:424-3-424
Árkád Üzletház
Tel.:434-80-76
Duna Plaza
Tel.:239-28-58
www.576.hu